OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
COMPUTER GAME

PC-9821対応

（PC-9801についてはアクセラレータボード要）
EPSON-PCシリーズについては
PC完全互換機を対象として動作いたします。

MENZOBERRANZAN™

メンゾベランザン

闇の紋章



ユーザーサポートのご案内

この度は『メンゾベランザン　～闇の紋章～』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。製品には万全を期しておりますが、万一ディスクに破損があったり、インストール動作中にトラブルがありましたら巻末の「お問い合わせシート」をコピーして、できるだけ詳しくご記入の上、下記住所までお送り下さい。
明らかに当方に責がある場合には無償で修理、交換させていただきます。
お客様の不注意による故障や、長期使用による故障等の動作不良の場合は、1,500円（現金書留）にて有償交換いたします。
ユーザー登録ハガキは必ずご返送下さい。ユーザー登録の無い場合はサポートをお断りする場合がございます。
ゲームの攻略法や内容に関するご質問は原則としてお断りいたします。また勝手ながら、トラブル以外のご質問やご感想等はできるだけ往復ハガキまたは封書にてお寄せいただきますようお願い申し上げます。

〒141　東京都品川区西五反田7-25-9　西五反田ESビル3F
株式会社 ケイエスエス マルチメディア事業部
「メンゾベランザン　～闇の紋章～」ユーザーサポート係
TEL03-5702-5615　受付時間：月～金　11：00～17：00（祝祭日を除く）

―― 目 次 ――

アンダーダークにようこそ・・・

夜の帳が降りると、ダークエルフは、スパイダークイーン(蜘蛛の女王)に使えるために目を覚ます。地下の世界は、何も見えない真っ暗な世界、アンダーダークだ。

ドローエルフのねぐらに挑もうものなら、奴らの邪悪な心と剣が飛ぶだろう。
巣にいる蜘蛛のように、奴らはおまえを待ち構え、一瞬にして呑み込んでしまう。

人間が知っている世界の地下には、ある世界がある。そこは、太陽の見える領域の下にある広大で無法の世界。
暗い洞窟と割れ目そして迷宮からなる危険な世界だ。地下の領域は、広大で謎に満ちたアンダーダークだ。地上の住人で、その奥底や隅々をすべて見た者はいない。地上の住人にとって未知の怪物が暗い深みを徘徊している。生き残った探検者たちは、わかっている危険だけでも十分過ぎるほど恐ろしいと語っている。

アンダーダークを旅する者にとって、この町は、暗闇の中のぞっとするような運命からの避難所のように思えるかも知れない。なんにしろ、その地は、生命や食べ物・道具でにぎわっている。援助も期待できるかも知れない。いや、そうでないかも知れない。

メンゾベランザンは、無限の夜のなかで邪悪な場所だ。削られてそびえ立つ石の城からなる町。それらはなめらかでつながっておらず、壊れていない広がりは、柔らかく色のついた永遠の夢のような炎で照らし出されている。
そこに住んでいるのがダークエルフ。自らをドローと名づけ、スパイダークイーンのロルスを称えるために徒党を組んでいる。

この領域に足を踏み入れる勇気はあるかな？
あるのなら、キャラクター達が陰気なアンダーダークの詮索を始めると、これまででいちばんひどい悪夢を越えた危険と興奮が君のものになる。富と栄光が待っている。しかし、同時に恐ろしいクリーチャーと危険もだ。パーティーがそれらと直面しても、陽が出ているところならば、おそらく奴らを殴ることもできるだろう。しかし、暗闇の世界ではどうかな？

ゲームに付属しているもの

パッケージには、このユーザーマニュアルに加え、CDもしくはディスク及びインストールマニュアルが同梱されています。

ルールブックには、プレイ方法とキャラクター・モンスター・呪文に関する簡単な説明が書いてあります。

ゲームをプレイするためには、まず、インストールマニュアルの指示に従ってインストールしてください。

データカードには、あらかじめセーブされている内容で直にゲームを開始する方法も書いてあります。

マウスを使う

この本では、「クリック」という言葉は、カーソルをスクリーンの望む位置へ持っていって、右や左のマウスのボタンを押すことを意味します。

左クリックは、望む位置へカーソルを持っていき、マウスの左ボタンを押すことを指します。

右クリックは、望む位置へカーソルを持っていき、マウスの右ボタンを押すことを指します。

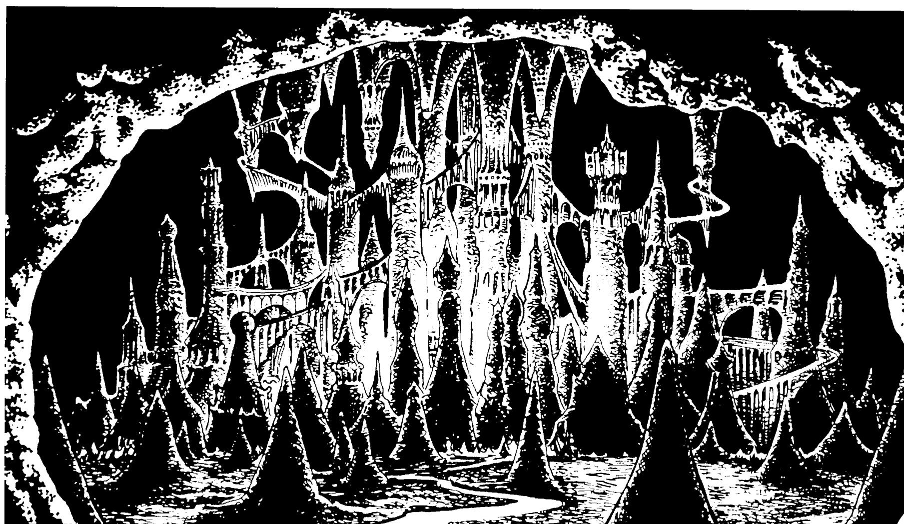
ダブルクリックは、望む位置へカーソルを持っていき、マウスの右のボタンを素早く二度押すことを指します。

すぐにゲームを開始する

このゲームには、自分なりのキャラクターを作成するキャラクター設定機能がありますが、すぐにゲームを始めたい場合は、あらかじめ用意されているセーブファイルのキャラクターを利用することができます。

ゲームの成功は、キャラクター達の才能と技能にかかっています。ですから、ゲームにもともとあるキャラクターでゲームを始めるにしても、この本をよく読んでください。

後述の〈プレイ方法〉のセクションと、〈パーティーのキャラクター作成〉はとても役立ちます。





ドリズトからのメッセージ

このところのアンダーダークの危険性について

おまえ達はこの手紙を信じようとはしないだろう。また、この手紙がおまえ達の手元に届くことさえないのかも知れない。

にもかかわらず、俺は、己の苦渋に満ちた魂の転機を楽にするために、この羊皮紙に言葉を託している。おまえ達の村を襲ったのは、俺ではない。いや、そうかも知れないが、おまえ達が考えているようなやり方ではない。俺は、おまえ達の家を焼き、人々を人質にとるために、アンダーダークから戦士を連れてくるようなまねはしていない。いや、俺は、奴らの指導者でもなければ、仲間でもないんだ。

だが、原因は俺にある。それは確かだ。俺を責めたければ責めてくれ。なぜなら、ドローは他の収穫物同様、俺を探しにやって来たのかも知れないからだ。そうだ、奴らは俺を探していた。そして、俺を見つけられなかったために、不満の鉾先をおまえ達に向けたのだ。

俺の生まれ故郷に同情や哀れみなどない。メンゾベランザンは、手に入れられるものは何でもいいという信念にもとづいて生きている。こうした法が、ドローの社会をつなぎ留め、何度も繰り返しうまく示されるために、それが、我が種族全員の心の真実であるかのように響いているのだ。

だが、俺は違う。

この偽りのなかでどうやって生き延びてきたのか、俺のファミリーが、俺のなかに植えつけようとした怒りや虚偽をどのように乗り越えてきたのかはわからない。しかし、俺はこうして生き延び、その過程で、ダークエルフの裏切り者そしてスパイダークイーン＝ロルスに対する裏切り者となったのだ。

このような背信行為は許されるものではない。アンダーダークを抜け出し、光の世界で新しい生活への道を見つけることができたのは、俺にとって幸運だった。

だが、俺は、地球の奥深くにある悪に満ちた故郷の記憶におびえている。そして、他のドロー達も俺のことを覚えている。だから、奴らは復讐のためにやってきたんだ。哀れみ深いドリズトを、弱いドリズトを、愚かなドリズトを見つけるためにだ。

おまえ達の村は、ただ、その途中にあったにすぎないのだ。

俺は、これから、過去に捨ててきたはずの世界へ再び降りて行かなければならない。己のために、何の罪もない人々を苦しめるわけにはいかないのだ。おまえ達の住民を囚人にした者は、俺のシミターの刺激を感じるだろう。

最後になるが、我が力が通用したならば、おまえ達の友人や家族を無事に返すと約束する。

ドリズト・ドアーデン



第1章　プレイ方法

戦闘の基本訓練

村は焼かれ、何の罪もない男達や女子供が人質にとられた。そして、その犯人達は、いまだ廃虚となった村を徘徊している。
「ダークエルフだ！」という叫び声とともに、突然の襲撃の性格がはっきりとした。アンダーダークからやってきたドローの攻撃だったのだ！パーティーが最初に出会うクリーチャーには、非情なダークエルフ＝ドローがいる。奴らは、剣と魔法を振り回す恐ろしい敵だ。

攻撃するためには、武器を“準備”し、“手に持った”状態にする必要があります。

マウスカーソルを、スクリーン下部のキャラクターのポートレートのところに持って行き、左クリックしてください。それで、ゲームが停止し、持ち物の画面が表示されます。武器や鎧など、キャラクターが所有するアイテムがスクリーンに表示されます。
キャラクターの全身像は、ちゃんと武器（剣、斧、スリングなど）を持っていますか？
キャラクターが素手だったら、画面下の持ち物欄を見てください。持ち物欄のアイテムを左クリックすると、それをキャラクターの手に持っていくことができ、もう一度左クリックすると、“手に持った”状態になります。
“準備”は、その武器が使える状態であることを表しています。準備状態になっていると、武器はアドベンチャー画面で表示されます。
右クリックでアドベンチャー画面に戻り、戦闘を再開します。

攻撃は、アドベンチャー画面で行ないます。闘うためには、使用する武器の上にカーソルを持っていき、左クリックします。そして、カーソルを敵の上に持っていってください。敵に接近していると、カーソルが剣に変わります。このようにして左クリックすると、キャラクターは、それぞれの武器で一回づつ攻撃をします。
ただし、ポーションや本を使うことはできません。このコマンドは、武器の使用のみ

です。使用できる武器は、画面下のキャラクターのポートレートの上に現れますが、素手は、キャラクターが何も持っていないことを意味します。

アイテムを“手に持った”状態にすることができても、“準備”状態にすることができないことがあります。
両手用の武器は、キャラクターの両手が必要です。持ち物画面で、武器が片手に表示されていて、もう一方が空いているときにだけ“準備”状態にすることができます。

キャラクターが使用できる武器には、格闘、投射、遠距離武器の３タイプがあります。武器準備を左クリックすると、キャラクターは攻撃します。簡単なようですが、下の常識的なルールを覚えておいてください。

◆遠距離、投射武器は、使用後回収して、再び準備し直さなければなりません。
◆スリングや弓のような遠距離武器は、矢などが必要です。
矢は矢筒などに入れて楽に持ち歩くことができます。スリング用の石はスリングポーチに入れます。
◆アドベンチャー画面で、準備した武器を左クリックすると、武器を発射します。
投射武器の場合、回収しなければなりません。投射武器・遠距離武器の詳しい説明は、後述の〈アドベンチャー〉をご覧ください。

注意：アイテムを“手に持った”状態にして、“準備”状態にはしないでおくことができます。弓や戦闘斧、両手剣などの両手用の武器は、キャラクターの両手が必要です。持ち物画面で、武器が片手に表示されていて、もう一方が空いているときに“準備”状態にすることができます。

ドローの戦士達は、生涯にわたって戦闘の訓練を受けます。ドリズトのような若い貴族達にとっては、ハウス・ウエポン・マスターの手で始まる訓練が、メイーリー・マグゼアーで続き、アカデミーの厳しい規律が生徒の戦闘技能を剃刀の刃のごとく研ぎ上げます。卒業後は、パトロールを経験します。これは、略奪する怪物から町を守ったり、深いノームの鉱山を襲撃するためにアンダーダークを歩き回るものです。時として、地上の世界への襲撃が行われます。ドローは、何よりも、光の世界に住む遠い従姉妹のエルフを憎んでいます。

見習い教育

知っての通り、あなた達パーティーは、より危険なものに遭遇しようとしています。他のドローの襲撃者、バービーグジャイアント、闇から飛び出してくるクローカー達は、鞭のような尾で、あなた達一行をバラバラに引き裂こうとしています。
安全な場所と準備する時間があるのなら、呪文を記憶したり、祈りを捧げることができます。

呪文を唱えるには、まず、パーティーにいるメイジかクレリックを選びます。メイジならば、アドベンチャー画面の中央下のポートレートに金のスペルブックが表示されています。クレリックならば同じ場所に金のホーリーシンボルが表示されます。
（メイジとクレリック両方の技能を持っていれば、両方のアイコンが表示されます）

アドベンチャー画面の右上もしくは左上にあるボタンにカーソルを移動させ、左クリックすると、メインメニューが呼び出せます。

メインメニューはアドベンチャー画面の中央に現れ、REST・PRAY・MEMORIZEといった選択肢が現れます。クレリックの呪文を選ぶときは、「PRAY（祈り）」を左クリックします。メイジの呪文を選ぶときは、「MEMORIZE（記憶）」の上で左クリックをします。
MEMORIZEをクリックすると、メイジの呪文リストが表示されます。
これは、現在のレベルで使える呪文の数も示しています。
使う準備をする呪文を決めるには、選択したものの横に［＋］と［－］の表示が現れるので、左クリックしてください。例えば、レベル1の呪文が3つ使える状態ならば、そのすべてを「chill touch」にしてもいいですし、「chill touch」を2つだけにして、もう1つは、別のものにするということもできます。もちろん、3つをまったく別々の呪文にすることもできます。

パーティーに複数のメイジがいる場合、スペル画面の上部にメイジの名前が並んで表示されます。呪文を覚えさせたいメイジの名前をクリックすれば、そのメイジに覚えさせることができます。
「DONE（終了）」のアイコンをクリックすると、終了します。

クレリックが呪文を祈るときも、同じような手順で行ないます。MEMORIZEの代わりに、PRAYを選択するだけで、あとは同じ手順です。

選択した呪文を使うためには、さらに休息もとらなければなりません。これは、メインメニューで行います。まわりに敵がいなくて、立ち止まって呪文を準備する時間がある時に休息をとることができます。「REST（休息）」を左クリックすると、魔法の使い手達は魔法の準備をします。癒しの呪文を使えるキャラクターがパーティーにいる場合に休息をとると、ウィンドウが表示されて、傷ついたものを治療するかどうか尋ねます。“YES”を左クリックすると、経過時間が表示され、治療を開始します。ただし、敵が接近すると、休息は中断されます。

「PRAY」や「MEMORIZE」をし、休息をとり終わると、メイジとクレリックの戦闘準備は終了です。

スペルブックやホーリーシンボルのアイコンを左クリックすると、即座につかえる第1レベルの呪文が表示されます。さらに数字の部分をクリックすることによって、第2レベル、第3レベル、第4レベル・・と次々に表示されます。（それだけ呪文をつかえればですが）
また「A」をクリックするとアビリティ（特殊能力）が表示されます。
呪文の名前を左クリックすると、呪文を使います。物や離れた位置にいる相手に効果を及ぼす呪文の場合は、選んだターゲットを左クリックします。接触による呪文の時は、キャラクターのポートレートの上に手のアイコンが表示されます。これを左クリックすると、呪文を使います。

使われた呪文は、祈り直したり、記憶し直して、休息をとらなければ再び使用することはできません。
メイジは、この捨てられた大地の様々な迷宮、洞窟の探険を通して、呪文を手に入れます。呪文は巻物に記されており、スペルブックに書き移すことができます。
巻物とスペルブックに関する詳しいことは、後述の〈メイジのスペルブックの呪文を増やす〉の章を見てください。

ドロー・パワー

魔法でダークエルフに化けたとき、パーティーは、呪文だけでなくドローのパワーを使うことができます。パワーがあるときは、クレリックのホーリーシンボルやメイジのスペルブックと同じ場所にリボンが表示されます。キャラクターがクレリックやメイジ、マルチクラスの魔法の使い手なら、リボンは他のアイコンと一緒に現れます。標準的なスペルリストを表示するときは、リボンで左クリックし、レベルの呪文ボタンの左に現れるAを、もう一度左クリックします。

ドロー・マジック

faerie fire（夢の炎）やlevitation（空中浮揚）は、ドロー固有の能力で、名前とは違い相当ずる賢く恐ろしいものです。

夢の炎は、魔法の光で標的の輪郭を現すもので、アンダーダークでドローから逃れるのを困難にします。

空中浮揚は、ドローにとってごく普通のことで、彼らの町や大きな家は、空中浮揚をもとに建てられています。

ドロー戦士に共通するもう一つのトリックは、glove of darkness（暗闇の球）を投げることです。これで敵を真っ暗な球で包み込むと、そのなかではドローの赤外線ビジョンも効きません。

ドローの女性神父やウイザードは、こうした基本的な能力の他に、もっと恐ろしく強力な呪文を身につけるために長い年月をかけて訓練しています。こうした呪文は、地上の世界で最も恐ろしい魔法の使い手と同じくらいの力を持つでしょう。

アドベンチャー

移動

あらゆる移動は、アドベンチャー画面で行ないます。これらの移動は、自分の好みに合わせて、設定することができます。

矢印での移動
[画面上での移動]

マウスの左ボタンを押しながら、カーソルを画面上へ持っていってください。

カーソルが矢印になり、その矢印の方向に進みます。カーソルを画面上でいろいろと動かしてみて、どのように移動するか試してみてください。

矢印を画面最上部へ持っていくと、倍速で前進します。移動は、ボタンを押している限り継続します。ボタンを押している限り、他の機能は作動しません。つまり、移動しながら同時に物を拾ったり、メニューを呼び出したりすることはできません。ボタンを離して動きが止まれば、カーソルで他の機能を作動させることができます。

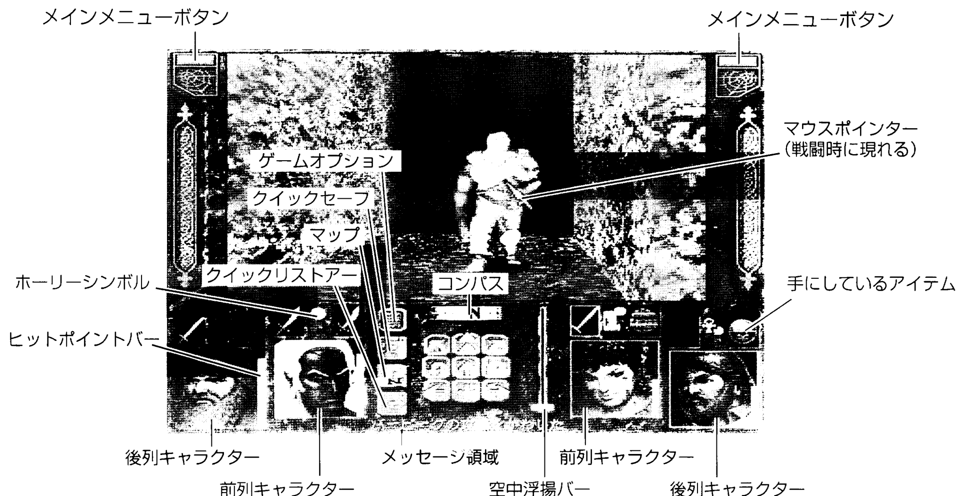
ステップ移動

この移動方法は、スムーズ・スクロール・インターフェイスのコントロールが難しい場合にできるものです。この方法だと、一街区を一度に移動することができます。この移動を行なうには、移動矢印の上にあるコンパスを左クリックしてください。この移動は、移動矢印を使っているときのみ可能です。アドベンチャー画面上でコンパスをクリックする以外にも、ゲームオプションメニュー上で行なうこともできます。

空中浮揚と飛行

ゲームのある地点で、パーティーは、空中浮揚と飛行の能力を得ます。この能力が備わると、アドベンチャー画面の下部、移動矢印の右側に浮揚コントロールバーが現れ

アドベンチャー画面



ます。しかし、これは、ドローに変装しているとき、もしくは、特別な巻物かポーションを使用している時のみ有効です。

このバーを使うときは、カーソルをバーの上に置き、"スロット"に沿って上下に動かします。バーの上下に従い、視界が上下します。

空中浮揚は上下の移動だけです。高さを変えるものであって、飛行するものではありません。しかし、他の呪文を使えば短時間の飛行もできます。このとき、高さを変えるだけでなく、他の移動オプションを使うことができます。たとえば、浮揚バーを一番上まで上げ、前進矢印でクリックすると、あなたのパーティーはアンダーダークの洞窟領域を飛び進むことができるのです。

NPCとの遭遇

モンスターを炎で焼き払ったり、両手用剣で忌まわしい番兵達に切りかかることは楽しみの半分に過ぎません。このゲームはインタラクティブなゲームとしてデザインされました。それぞれのストーリーや闘いは効果的にバランスをとってあります。あなた達がNPC（ノンプレイヤーキャラクター）に遭遇したとき、様々な質問ができ、アンダーダークでの危険や困難を知ることができます。

NPCとの対話

パーティーがNPCと会話ができるほど十分に接近すると、カーソルがNPCの上では「吹き出し」に変わります。そこで左クリックすると、NPCの顔がアップになり、パーティーが質問するであろう質問が二、三表示されます。したい質問を左クリックすると、NPCが反応を示します。何度か質問をすると、反応も変化します。十分に話を聞いたと思ったら、右クリックしてください。アドベンチャー画面に戻ります。

重要な出会いに加え、ちょっとしたNPCと対話する機会も数多くあります。

この場合、「吹き出し」でクリックすると、質問が一つ表示されます。同時に、質問しているメンバーの顔が画面中央に表示され



ます。NPCが、正しい方角や、探検しているレベルに関する貴重な情報を教えてくれます。

沢山の興味深い冒険や陰謀が、アンダーダークへの道すがら、家のなか、宿、メンゾベランザンの寺院で、パーティーを待ち構えています。対話は、コミュニケーションを、冒険と同じように面白くしてくれます。



対話か戦いか

時折、パーティーが知覚力のあるクリーチャーに近づくと、通常は剣のアイコンが現れるクリーチャーの上に「吹き出し」が表示されます。知的でずる賢いこの獣は、興味深い情報を持っていることもあれば、攻撃の準備をしていることもあります。
どうするかを決めるのはあなたです。吹き出しでクリックすると、"対話"と"戦い"の二つの選択肢が表示されます。
"戦い"を選ぶと、クリーチャーは挑戦的な意志を現し、「お前達のような者と話す必要はない。覚悟しろ！」といったようなことを言います。そして答の窓が消えます。クリーチャーが攻撃を始めるまで1、2秒はあるので、先手を打つことができます。
"対話"を選んだ場合、パーティーの一人が現在探検しているレベルに関する質問をします。結果は、以下の二つのうちのいずれかです。

1. クリーチャーは親切だが、重要な情報は持っていない。
2. 話をしたいにもかかわらず、クリーチャーは戦いを選択します。



この場合、パーティは先に攻撃されます。
クリーチャーは、「死ね、地上の住人め！」といったような戦いにもってこいの叫び声を上げながら、攻撃を仕掛けてきます。アンダーダークは、危険かつ油断ならない場所です。話をするときには十分気をつけてください。

NPCをパーティーに加える

ゲームを始めたときのパーティーは、最大2人のはずです。これらのキャラクターはパーティーから外されることはありませんが、この探求を忠実に懸命に行うパーティーに加わろうと、多くのNPCがあなた達がやってくるのを待っています。NPCをパーティーに加えると、アドベンチャー画面のキャラクターのポートレートの空きのところにNPCが加えられます。NPCの取り扱いは、オリジナルキャラクターと同じです。

パーティーがすでにいっぱいのときは、どのNPCを外すか尋ねてきます。外されたキャラクターは、どこにいけばまた会えるかを言い残すか、自らの道を行ってしまい二度と会うことがないかです。
外されたキャラクターの持ち物は、新しく入ったキャラクターのものになります。
持ち物を入れる12か所全てを使うことができます。外されたキャラクターの“ブロンズの立像”は受け継がれません。持ち物に空きがない場合は地面に捨てられます。これは重要なことですが、特定のキャラクターに限定された持ち物は受け継がれません。ドリズトのシミターがいい例です。ドリズトがパーティーにいるときは、メンバーはその有名な剣を使うことができますが、彼がパーティーを離れるとき、剣も一緒に持って行ってしまいます。こうした持ち物には、頭に持ち主の名前が付いています。
例：ドリズトのシミター

アドベンチャー画面で行なえること

アドベンチャー画面上では、戦闘・呪文を唱える・探険が行なわれます。
他の画面に移るときは、アドベンチャー画面上に表示されます。「REST・PRAY・MEMORIZE・AUTOMAP・LOAD・SAVE・QUIT（終了）・OPTION」などは、左及び右の上にあるメインメニューボタンを左クリックすると表示されます。これらを選択したいとき、左クリックしてください。
持ち物画面に移るときは、キャラクターのポートレートを左クリックしてください。

メイジのスペルブックに呪文を加える

パーティーが巻物を見つけたら、それらをメイジのスペルブックに書き込み、呪文のレパートリーをふやすことができます。
書き込むためには、巻物を選択し、それをスペルブックアイコンの上に移動させなければなりません。巻物を拾うと、持ち物に加えられます。スクロールをメイジのスペルブック上に置き（こうして呪文を書き込む)、左クリックをします。
スペルブックのアイコンは、持ち物画面でメイジの所に表示されています。既に存在している呪文は書き込まれませんが、メイジの手に持たせ左クリックすると、作動させることができます。
15ページの〈メイジとクレリックのスクロールから呪文をかける〉を見てください。

注意：スペルブックを持ち上げたり移動したりすることはできません。固定されています。というのも、スペルブックはメイジの技能と能力につながっているからです。

敵を攻撃する

先に述べた通り、キャラクターに攻撃させるためには、武器を“手に持ち”、”準備”状態にし、左クリックします。いったん使うと、再び準備されるまで（弾の補給などで)、武器の部分が暗くなり使えなくなります。
ファイター、パラディン、レンジャーは、第二の武器で攻撃をすることができますが、その際はペナルティを負います。ドリズトは、一度に二本のシマターを使うことができるレンジャーとして、アンダーダークと地上の両方の世界で名が通っています。
ドリズトの父親（そして師）は、この若いドローを好んで“トゥーハンズ”と呼んでいました。

> ドリズトの偉大な友人グエンフイバーは、おそらく他の土地から来た黒豹です。
> ドリズトは磨かれたオニキスの小立像を使って、必要なときに彼を呼び出すことができます。戦いでグエンフイバーのパワーを使うときは、オニキスの小立像をドリズトの手に乗せ、他の武器の時と同じように、アドベンチャー画面でこの小立像の上を左クリックします。グエンフイバーの前足がアドベンチャーウインドーに殴りかかり、届く範囲の敵に被害をもたらします。この像を持っているとき、ドリズトが使えるシマターは1本だけです。時間が過ぎたら、グエンフイバーは元の場所に戻らなければなりません。つまり、戦いでいつでも使えると言うわけではないのです。

メイジ・クレリックの呪文を唱える

祈りをささげたり、記憶をして、休憩をとると、呪文の準備は完了です。
メイジのスペルブックやクレリックのホーリーシンボルを左クリックをすると、即時に使えるレベル1の呪文のメニューが出ます。さらに数字の部分を左クリックすると、第2レベル・第3レベルと、準備してある呪文が表示されます。呪文を使うためには、呪文の名前を左クリックして、その後の指示に従ってください。
接触による呪文は、手のアイコンがキャラクターのポートレートの上に出ます。手のアイコンを左クリックして、呪文を使います。

メイジ・クレリックの呪文を巻物から唱える

手に持っている巻物を、左もしくは右クリックしてください。巻物は使われるとなくなります。

キャラクターの状態をチェックする

キャラクターポートレートの右の金色のバーは、キャラクターの生命力を示します。傷を受けたり、魔法を受けたりするごとに、バーは減少していきます。バーがなくなると、キャラクターは死にます。これだけはなんとしても避けなければなりません！
白い骸骨の上で左クリックをして、キャラクターの損傷状況を見ます。毒や麻痺、腐り病は、キャラクターにとって好ましくないもののほんの一例です。このアイコンは、キャラクターが損傷を受けたときのみ表示されます。

ポーションを飲む

手に持っているポーションを左クリックするか、ポーションをキャラクターのポートレート上に移動させ、右もしくは左クリックします。ポーションによってはアビリティが追加されるものもあります。

遠距離武器を使う（弓、スリング）

手に持っている武器を左クリックします。
遠距離武器を準備するには、武器をキャラクターの利き腕へ持っていきます。武器を使うと、補給は、矢筒（弓）、スリングポーチ（スリング）からなされます。但し、補給するものがあればの話ですが。

標識や文字を読む

パーティーが標識や文字（墓や壁など）に近付いた時、文字を左クリックすると読むことができます。

MEMORIZE：呪文を記憶する

呪文を記憶したいときは、この命令を選びます。MEMORIZEはメインメニューにあり、メニューボタンをクリックすると表示されます。
MEMORIZEを左クリックすると、使えるメイジの魔法の一覧が出ます。もし、パーティーに複数のメイジがいるときは、名前が画面の最上部に表示されますので、クリックして記憶させたいキャラクターを選んでください。
［＋］［－］をクリックして、呪文を選びます。対象は、キャラクターが扱える呪文のみです。レベルが上がれば、さらに強力な呪文の使い手になるので楽しみにしていてください。ただし、記憶をした後、休憩をとらなければ呪文を使うことができないということは忘れないでください。より詳しいことは、前述の〈呪文〉を見てください。

道案内

方角を見たいときはコンパスで、進路を見

たいときはオートマップを見てください。オートマップを見るには、画面中央のメインメニューから選択します。オートマップに関する詳しいことは、後述の〈オートマップ〉の章を見てください。

入れ物の開閉

キャラクターの左手に乗せて、袋やチェストなどの入れ物を開けます。キャラクターの左手を左クリックして入れ物を閉めます。

ゲートを開ける

ゲートの近くにあるレバーやボタンをクリックしてください。なかには、罠が仕掛けてあったり、鍵がかかっていたりなど、特別な鍵や動作がなければ開かないものもあります。後述の〈ドア・ゲートを開ける〉を読んでみてください。

ドアを開ける

ほとんどのドアは、ただ何もせずに通り抜けられます。閉じられているドアの場合は、十分に接近して、ドアの中央を左クリックしてください。鍵や呪文など特別な動作が必要なドアもあります。詳しいことは、14ページの〈ドア・門を開ける〉を見てください。

鍵を開ける

シーフの持っている「鍵開け」を左クリックして、鍵穴まで持っていってクリックしてください。罠を仕掛けたドアもありますが、シーフのレベル次第でこれを取り除くことができます。

物を拾ったり捨てる／アイテムを持ち物にする

この世のものとは思えない程広大なアンダーダークには、多くの財宝が存在します。金・防具・武器・パーティーの役に立つ鍵などさまざまです。カーソルをその物に移動すると、カーソルが金の手に変わります。右クリックでそれを拾います。もう一度右クリックすると、それを捨てます。
持ち物に加えるためには、物を拾って、キャラクターのポートレートをクリックします。すると、持ち物画面に変わります。持ち物の空いているところをクリックすると、持ち物に加わります。
アイテムを拾った後、キャラクターのポートレート上で右ダブルクリックをすると、アイテムは自動的に持ち物に加わります。矢の場合、自動的に矢筒の中に収まります。スリングストーンの場合は、キャラクターが手に持ったスリングポーチで右ダブルクリックをします。
このゲームでは、巻物や本そしてアイテムの他、ゲームに欠かせない重要なアイテムがテーブルの上にあります。同じ手順で、これらも拾ってください。
アドベンチャー画面では、右クリックで、物を拾い、捨て、使い、投げます。左クリックで移動し、ボタンやレバーを作動させ、キャラクターを動かします。ですから、物を持ちながら移動し続けることができるわけです。

物をキャラクターの手に持たせる

アドベンチャー画面で物を拾った後、キャラクターの手をダブルクリックしてください。もし、ダブルクリックしたところにすでに物を持っていた場合は、物は交換され、先に持っていたものは、アドベンチャー画面上で左クリックをすると、捨てることができます。どんなものも、このようにして、捨てたり、交換することができます。

呪文を祈る

この命令で、クレリック（または聖職者）が祈りたい呪文を選びます。〈PRAY〉があるメニューは、カーソルをアドベンチャ

ー画面の左上または右上に持っていき、左クリックすると現れます。PRAY、を左クリックすると、使える呪文の一覧が表示されます。パーティーにクレリックが複数いる場合は、画面最上段にキャラクターの名前が表示されます。祈らせたいキャラクターを選んでクリックしてください。
〈呪文を祈る〉の画面で［＋］［－］を左クリックして、呪文を選んでください。キャラクターが扱える呪文のみです。
レベルが上がれば、さらに強力な呪文の使い手になります。“DONE”をクリックすると、アドベンチャー画面へ戻ります。祈った後、休憩をとらなければ呪文を使うことができないということを忘れないでください。さらに詳しいことは、前述の〈呪文〉を見てください。

本やスクロールを読む

手に持っている本やスクロールをクリックしてください。理解できない言語で書かれている場合は、言語理解能力や呪文を持ったキャラクターを使ってください。パーティーにいない場合は、そのようなNPCを見つける必要があります。

休息

最上部左右のメインメニューボタンをクリックし、“REST”を選びます。
休息をとって、体力の回復や呪文を記憶したりします。休息時間は、記憶する（祈る）呪文の数とレベルによります。周囲にモンスターがいるところでは、休息を取ることはできません。たとえ近くにいなくても、眠っている間に現れる可能性が常にあります。

死んだキャラクターの復活

キャラクターが死ぬと、死んだキャラクターのポートレートが暗くなり、所持品が全て地面に置かれます。クレリックの「復活」の呪文で生き返らせることができます。しかし、残念ながらエルフを復活させることはできません。

注：死んだキャラクターは、新しいNPCと交換することができます。ただし、交換された死者は、二度と現れません。「復活」の呪文で生き返らせることも不可能となります。

アイテムを投げる

持ち物画面や、アドベンチャー画面でキャラクターの手にダブルクリックをしてアイテムを選択したら（“キャラクターの手にアイテムを置きなさい”と表示）、アドベンチャー画面に戻ります。
画面中央より上で再びクリックすると、物を投げます。物をたんに捨てるだけならば、画面中央より下でクリックしてください。
この投げるという動作は、武器を投げたり、撃ったりするのとは違います。

遠距離武器を投げる（ダガー、スローイングナイフ）

手に持っている武器を左クリックしてください。投げたダガーは、持ち物のなかから（もしあれば）自動的に補給されます。チェストなどの入れ物に入っている場合は、素早い補給ができません。

ドアやゲートの鍵を開ける

正しい鍵を、アドベンチャー画面の鍵穴へ持っていき、左クリックすると開きます。キーリングにかけられた鍵は、リングからはずす必要はありません。そのまま、鍵穴へ持っていって左クリックすればいいのです。

アビリティを使う

まず、クレリックのホーリーシンボルかメ

イジのスペルブックの近くにあるリボンを探します。
リボンを左クリックし、標準的なスペルリストを呼び出したら、レベルのスペルボタンの左に現れるAを左クリックしてください。

キャラクターの手に持っている物を使う

キャラクターのポートレートの上に表示されている物や武器を左クリックしてください。

セーブ(SAVE) ロード(LOAD) 終了(QUIT)

セーブ

ゲームをセーブするためには、メインメニューボタンを左クリックし、〈SAVE〉を左クリックしてください。セーブされたゲームのファイルネームのリストが表示されます。空きの場所をクリックして、ファイルネームを入力してください。
ゲーム中は、時々セーブをするようにした方がいいでしょう。

キーボードの“S”キーを押すか、アドベンチャー画面の“クイックセーブ”を左クリックすると、クイックセーブができます。これで、メニューで選ぶ手間を省いてセーブができます。“クイックリストアー”ボタンをクリックするかshift＋Rでクイックセーブした内容でゲームを再開できます。これで、あなたのパーティーが死んでしまった場合、セーブした位置からゲームをやり直すことができますから、メニューに戻るという手間が省けます。

ロード

前にセーブしたゲームを再開するには、メインメニューボタンを左クリックし、メニューの中から〈LOAD〉を左クリックしてください。セーブされたゲームのファイルネームがリストアップされますから、その中から再開したいゲームのファイルネームの左にあるボタンをクリックしてください。

抜ける

ゲームを終了する場合は、メインメニューを表示させ、メニューの中から、〈QUIT〉を左クリックしてください。ゲームを終了します。

第2章　より高度な操作

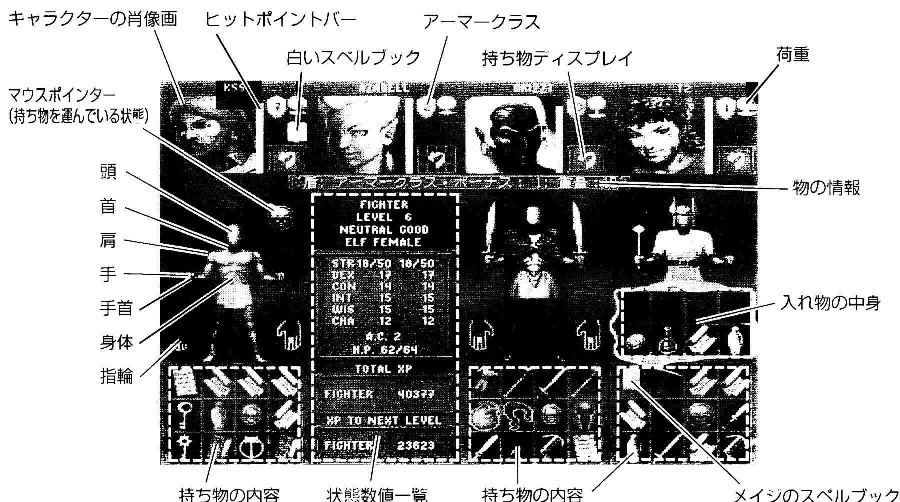
持ち物画面

持ち物画面に移行するには、アドベンチャー画面の下のキャラクターのポートレートを左クリックしてください。
持ち物画面は、4人分に分かれており、様々な物を収める場所があります。キャラクターの名前とポートレートが、それぞれ画面上に表示されています。

パーティー内でのキャラクターのポジション

画面の左右にいるキャラクターが後列です。中央近くのキャラクターが前列です。この並び方は、屋内でなされます。屋外では、バラバラか全員が先頭と見なされます。

列の並び方を変えたい場合は、キャラクターの名前を左クリックしてください。そのキャラクターの枠組みが白くなります。空いている位置をクリックすると、キャラクターがその位置に移動します。他のキャラクターの名前をクリックすると、そのキャラクターと位置が入れ替ります。



ヒットポイント・バー

それぞれのキャラクターのヒットポイントは、キャラクターのポートレートの右の黄色いバーで表わされます。ダメージを受けると、バーが減っていきます。ヒットポイントが少なくなると、バーが赤くなります。バーがなくなるとキャラクターは死に、そのポートレートが暗くなります。

アーマークラス・シンボル

キャラクターの横の金色の盾は、キャラクターのアーマークラスを表わします。盾の上に表示されている数字が、現在のアーマークラスです。

計り／荷重

アーマークラスの右横にあるのが、計りのシンボルです。これを左クリックすると、キャラクターがどれほどの重さを運んでいるか、どれくらいまで持つことができるかが表示されます。（どれくらいまで持つことができるか、そして荷重については、90ページの荷重一覧表を見てください）

荷重が増えると計りの色が変わり、赤になると限界にまで達していることを示します。

軽量だと攻撃に-1のペナルティを負います。
重量だと、攻撃に-2、アーマークラスに+1のペナルティを負います。
超重量だと、攻撃に-4、アーマークラスに+3のペナルティを負います。

白い骸骨

これを左クリックすると、キャラクターが受けている損傷の内容が表示されます。
毒や麻痺そして腐敗病は、キャラクターにとって好ましくないもののほんの一例にしか過ぎません。

注：このアイコンは、損傷を受けるまでは現れません。

白いスペルブック

これを左クリックすると、今どのような呪文の影響下にあるかのリストが表示されます。白い骸骨と同じように、魔法の効果が始まっていないと、このアイコンは出現しません。

状態数値一覧

キャラクターのポートレートの横にある小さな赤い曲がった矢印です。
これを左クリックすると、キャラクターに関する数値データが表示されます。
データには、キャラクターのクラス・アライメント（性格）や合計経験値、そして、次のレベルに達するために必要な経験値などが表示されます。
状態数値一覧のアイコンを右クリックすると、パーティー全員のデータが一度に表示されます。
キャラクターの数値データが表示されると、青い曲がった矢印という形に変化します。左クリックで元の持ち物画面へ戻ります。右クリックで、全員のキャラクターの持ち物画面へ戻ります。

キャラクターの立像

持ち物画面でのキャラクターのポートレートの下にある立像は、キャラクターの身体を表わしています。この立像に、衣服や武器・鎧・兜などを着けられます。各位置に着けられるものは、次のようになっています。

☆頭　：兜
☆首　：アミュレット・メダリオン
☆手　：武器・盾・袋・キーリング・ポーションなどキャラクターが使える物
☆手首：ブレイサー・こて
☆肩　：矢筒
☆胴体：鎧・外套・ローブ

男女差や身長差に関らず、衣服はどんなキャラクターにも合うようになっていますが、例外が二つあります。
ケンタウルスはケンタウルスの鎧、ケンクはケンクの鎧しか着ることができません。他のキャラクターは、ケンタウルスの鎧を着ることはできますが、ケンクの鎧を着ることはできません。

指輪

立像の左右に青い手が表示されていますが、これはキャラクターの指を表わしています。
この上に指輪を持ってきて左クリックすれば、指輪をはめたことになります。各キャラクターは指輪を同時に二個まではめられます。

持ち物の内容

立像の下にある12個の枠がこれです。ケンタウルスは例外で、枠が8個しかありませんが、2倍の重量を負うことができます。
キャラクターが持ち歩くアイテムがここに表示されます。持っていきたいアイテムがあるときは、11ページから始まる〈**アドベンチャー画面でできること**〉の［**物を拾ったり、捨てる／アイテムを持ち物にする**］の項を参考にしてください。

入れ物を開ける

袋やチェストなどの入れ物を開けるときは、立像の左手にのせます。入れ物内のアイテムが持ち物入れに入ったり、既に入っている物と入れ替わったりします。入れ物自体を持ち物入れに収めることもできます。閉めるときは、左手を左クリックしてください。

物の情報

物を選ぶと、マウスポインターにそれが表示されます。持ち物画面でこれを行うと、キャラクターのポートレートの下にメッセージバーが表示され、物の簡単な説明がさ

れます。

アドベンチャー画面に戻るには、持ち物画面の、持ち物画面と状態数値一覧を切り替えるアイコン以外の空きスペースを右クリックをしてください。

オートマッピング

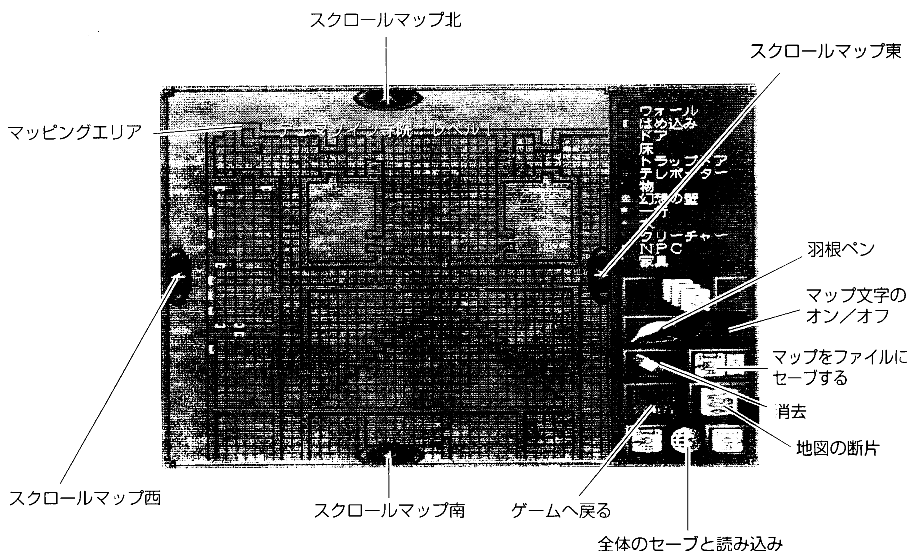
パーティーは、アンダーダークの世界の様々な迷宮や建物を探索してまわりますが、一歩一歩、紙と鉛筆でマップを書くなんてことはしたくありません。
そこで融通のきくオートマッピング機能を搭載しました。
マップは、アドベンチャー画面から表示します。画面の下部の移動矢印の左にある4つのアイコンボタンのうち、3番目が羊皮紙の地図のアイコンです。それを左クリックするとオートマップが現れます。メインメニューで選択する場合は、〈オートマップ〉を選んでください。

特徴

マップエリアやスクロールボタン、名称、その他の機能のためのボタンがあります。名称と各種ボタンは画面の右部分に表示され、いくつかの地図を参照する、テキストを画面に出す、ディスクにセーブ、ゲームに戻る、地図の断片を出す、全体をセーブしたり読み込むなど、マッピングの機能が広がります。

視界

マップは、キャラクターの前方の視界に入るところが記入され、キャラクターが探険した所のみが表示されます。マップ上の点々は、アイテムが現在そこにある状態を示します。ドアは、開閉された状態まで記入されます。これらの機能でオートマップは非常に役に立つ道具となりました。壁・挿入物・ドア・床・罠のドア・絨毯・鉄板・幻影の壁・パーティー・木・クリーチャー・NPC・家具などもマップに表示され



ます。但し、まだ気づいていないアイテムやクリーチャーは地図に表示されません。

マップのスクロール－東西南北
マップの四方に矢印がありますが、これをクリックすると、東西南北にマップをスクロールさせることができます。画面のウィンドウに収まり切らないくらいマップが大きなときに便利な機能です。尚、画面上方が北となります。

複数のマップのスクロール
名称の下の最初のアイコンは、右と左のボタンの間で羊皮紙の数を示しています。どちらかのボタンをクリックすると、既に探検したマップをすべて参照することができます。

テキストを加える
2番目は羽根ペンです。羽根ペンを左クリックすると、マップのどこにでも好きな文字を書き込むことができます。羽根ペンを左クリックして、カーソルを文字を書き込みたい位置に持っていき、左クリックしてください。
リターンキーを押すと、次の行を見ることができます。一つの位置に4行まで書き込むことができます。escキーでカーソルを画面に戻します。羽根ペンの上でクリックするとモードが解除されます。

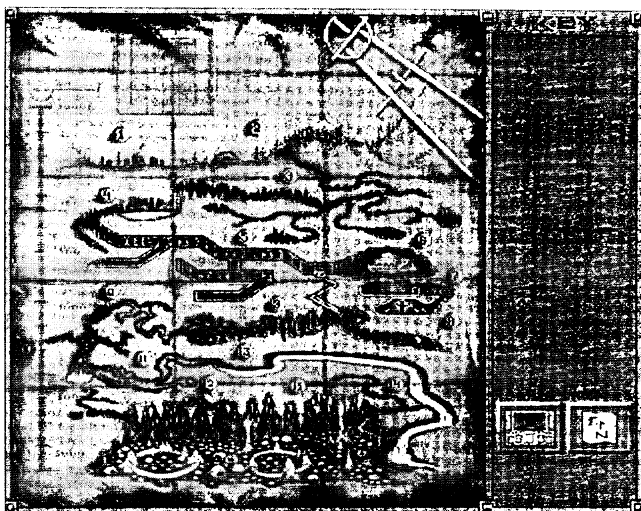
マップテキストオン／オフ
3番目のボタンには大文字の“A”が書かれています。クリックすると、地図に書き入れたテキストを、表示したり、省略したりすることができます。地図をよく見るために、一時的にテキストをしまうこともできます。もう一度ボタンを押してテキストを呼び出します。テキストボタンがオフの場合、テキストは地図上に表示されません。

消去
4番目のアイコンは消しゴムです。左クリックし、文字を消したいところに消しゴムを持っていきもう一度左クリックをすると、文字を消すことができます。再度消しゴムをクリックすると、消しゴムモードから抜けます。

セーブ
5番目のアイコンがセーブボタンです。このボタンを押すと、マップを“Automaps”というサブディレクトリにセーブします。
ファイルは、AUTO＊＊＊.MAPとして表わされています。（＊＊＊はマップの番号です）

戻り
6番目のアイコンです。アドベンチャー画面のミニチュア版のようなものですが、左クリックでアドベンチャー画面へ戻ります。

断片の地図
7番目のアイコンです。これは最初は存在しませんが、NPCとの出会いによって手に入ります。入手後、このアイコンを左クリックすると、アンダーダークに向かうパーティーの状況を見ることができます。
特徴は二つあります。まず、地下のどのくらいまで達し、メンゾベランザンまであとどのくらいあるかを知ることができます。それから、既に探検したレベルのオートマップを、素早く簡単に出すことができます。マウスのカーソルで見たいオートマップのレベルをハイライトにし、左クリックすると通常のオートマップモードになります。それで、選択したレベルの最初の地図が自動的に現れます。これにより、膨大な地図をスクロールしていく必要がないため、現在よりいくつも上のレベルの情報が必要な場合に役立ちます。断片地図で枠付けされて表示される部分はまだ探検してない地域



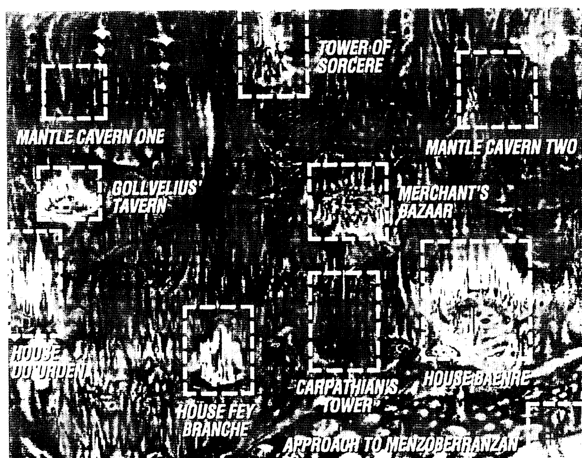
で、オートマップはできません。詳細が現れる部分は既に探検した地域で、カーソルを動かすとハイライトになります。右上にある製図道具を左クリックすると、探検したあらゆる地域を同時にハイライトすることができます。右側にはゲームに戻るアイコンと、通常のオートマップに戻るアイコンの二つがあります。

全体のセーブと呼び出し

8番目のアイコンは、全体地図の両側に一つづつある二つのディスクを表します。
左が“全体のセーブ”で、右が“全体の読み込み”です。
たとえパーティーが死んだとしても、全ての地図・テキスト、そして、情報がセーブされます。通常のマッピング情報は、最後のパーティーメンバーが死んだときになくなりますが、全体のセーブをしていれば、苦労して得た情報を次のパーティー引きつぐことができます。セーブ時に探検したあらゆる地域をセーブします。全体の読み込みは、最後のセーブ時の地図と情報を呼び出します。前のゲームで探検したマップエリアのみ暗くなっていますので、新しく探検する領域がどこがわかります。

メンゾベランザンシティのインターフェース

パーティーは、アンダーダーク奥深くのトンネルの入り口に立っており、その先にはメンゾベランザンの町が広がっています。
メンゾベランザンのインターフェースは、町の地図を表す唯一の画面です。
マウスカーソルを、画面のドローハウスの名前やその他の地域に移動させます。特定のハウスや他の地域に入るには、地域の名前が表示されたときに左クリックします。メンゾベランザンのインターフェースを出入りするドアはすぐにわかります。また、近隣の二つの地図の間はそのまま移動できるので、移動するごとにメンゾベランザンのインターフェースに戻る必要はありません。



MANTLE CAVERN ONE：マントルの洞窟1
TOWER OF SORCERE：魔法使いの塔
MANTLE CAVERN TWO：マントルの洞窟2
GOLLVELIUS' TAVERN：ゴルベリウスの居酒屋
MERCHANT'S BAZAAR：商人のバザール
HOUSE DO' URDEN：ドアーデン・ハウス
CARPATHIAN'S TOWER：カルパシチアの塔
HOUSE BAENRE：バエンレ・ハウス
HOUSE FEY BRANCHE：フェイ・ブランシュ・ハウス
APPROACH TO MENZOBERURANZAN：メンゾベランザンへの入り口

冒険の戦略

敵を攻撃する

剣や斧などの武器を使う格闘戦が、いちばん頻繁に起こる戦闘です。その他、呪文や弓・スリングを使う遠距離戦があります。

戦闘のメカニズム

戦闘の技術面を深く理解すると、戦略的な戦闘が行なえます。闘いに関るキャラクターの能力は、アーマークラス、THAC0とダメージです。

アーマークラス

アーマークラス（AC）は、武器でどれだけ傷つけにくいかを表わします。アーマークラスが低ければ低いほど、傷を受けにくいことを示します。アーマークラスは、鎧と敏捷性のボーナス次第です。

マジックアイテムのなかには、アーマークラスを良くする（または悪くする）ものがあります。

THAC0

THAC0は、キャラクターが敵に打撃を与える技能を示します。

THAC0は、“To Hit Armor Class 0（アーマークラス0の敵に当てるには）”という意味です。アーマークラス0の敵にダメージを与えるには、この値以上の目（ロール）を出さなければなりません。THAC0が低ければ低いほど、敵に攻撃を当てやすいことを示します。THAC0は、キャラクターのクラスとレベルによります。

注：ランダムに数字を出すことを、目を出す（ロール）と言います。攻撃が当たったかを決定するには、1から20までの数のロールで判定します。この目は、キャラクターのアビリティの値や魔法のアイテムにより修正されます。

攻撃は、（攻撃者のTHACO）ー（敵のAC）よりも高いロールが出たときに成功します。

例：THAC0が15のファイターが、AC3のモンスターに攻撃した。必要なロールは、(THAC015) − (AC3) ＝12以上
しかし、ACが−2のキャラクターに当てるには、(THAC015) − (AC−2) ＝17以上

ダメージ

ダメージは、攻撃者が敵に与える打撃のヒットポイントを減らす量を表わしています。ダメージは、攻撃者の力と使っている武器によります。武器が与えるダメージは、後述の〈一覧表〉に載っています。
時々、敵がダメージをまったくあるいは一部しか受けないことがあります。例えば、スケルトンは、鋭い刃の付いた武器だと、半分しかダメージを与えることができないなど。

戦闘の戦略

投射武器

投射武器を使う場合には、それを手に持っていなければなりません。最後の投射武器で攻撃した後、盾または短剣が自動的に準備されます（持っていれば）。戦闘の後には、武器を回収することを忘れないようにしてください。闘いにすぐに使うために、見つけた投射武器はとにかく集めておきましょう。

移動と攻撃

マッピングの補助として、コンパスを良く注意してみてください。探険したことのない場所では、素早く呪文が掛けられるように、スペルメニューに攻撃用呪文を用意しておいて歩き回るのが得策でしょう。
ドアを開けたり、階段を登ったり、降りたり、ボタンを押したり、ドアや秘密の壁を開ける前には、闘いに備えて準備しておくとよいでしょう。闘いに飢えたモンスターが、閉まったドアや秘密の壁の向こうで待ち伏せをしていることがよくあります。
移動と攻撃は、同時に行なえるということを忘れないでください。後退して敵の攻撃をかわしたり、横に移動して矢から逃げたりできます。さらに、他の戦略としては、ドアの向こうに入り扉を閉めて、とりわけ恐ろしいモンスターをブロックしたりするという方法もあります。ただし、ドアを開けてくるモンスターもいます！

ヒント

ここで、ゲームを進める上でのヒントを二、三書いておきます。

アイテムを持っていく

見つけたアイテムが、いつ必要になるかわかりません。アイテムを持っていくには、拾って、持ち物の枠に入れてください。持ち物に空きがないときは、安全ですぐに戻ってこれるところに持っていけないアイテムを置いておくといいでしょう。

ボタンとレバーの記録を残す

ダンジョンのある場所で作動するレバーやボタンが、その先の場所に影響を及ぼすことがあります。もし、進めない場所があったら、レバーやボタンのあった場所に戻って、変えてみてください。そして、変化があったかどうか見に戻ってみてください。
オートマッピング機能を活用すれば、この仕組みを早く解明できるでしょう。

壁の隠れたボタンを探す

隠しボタンや煉瓦がないか、常に壁に注意しましょう。壁に斜めになって進むと見つけやすくなります。

コンパスに目を向ける

探険するときは、コンパスをよく見ておくべきです。罠のなかには、キャラクターの

向いている方角を変えるものもあります。魔法の入口やテレポーターといった罠も、出てきます。

いつセーブするか

キャラクターに被害を及ぼすことがありそうだなと思ったら、いつでもセーブするほうがいいでしょう。キーボードの“S”キーを使えば、クイックセーブができます。また、各レベルの初めにもセーブをしておいた方がよいでしょう。もし、謎が難しくてとけないときは、ゲームをセーブしておいて、他の解決方法を試してみるとよいでしょう。
もしも、モンスターが大量に素早く襲ってきたならば、ゲームをセーブして新しい戦略を試してみることもおすすめです。
もし、パーティーの状況が厳しいときは、ドアを開ける前にセーブしておくことをお勧めします。

続ける

何もかもが失敗するときでも、ゲームを続けてください。キャラクターはあらゆるドアを開ける必要はないし、すべてのモンスターと闘う必要はないし、全アイテムを手に入れる必要もありません。通り過ぎていった場所をよく覚えておいてください。
もし、先の場所で困ったり、続けるのにアイテムが必要だという場合は、戻って、もう一度通り過ぎた場所に挑戦してみてください。

ゲームオプション

アドベンチャー画面の移動矢印の左には、ゲームオプション・クイックセーブ・マップ・クイックリストアーの４つのアイコンがあります。
一番上がゲームオプションボタンで、左クリックするとゲームオプションが画面に表示されます。メインメニューの〈OPTION〉を左クリックしてこの画面を出すこともできます。

ゲームオプションは全部で11あります。

ダブルクリックスピード

このバーをクリックしてカーソルと共に動かすと、ダブルクリックスピードが変わります。

床

ON／OFFの操作で、床が出たり隠れたりします。フロアーがないと、ゲームのスピードが早くなります。

天井

ON／OFFの操作で、天井が出たり隠れたりします。天井がないと、ゲームのスピードが早くなります。

空

ON／OFFの操作で、空が出たり隠れたりします。空がないと、ゲームのスピードが早くなります。

妖精の震え

クリーチャーがパーティーに近づいてくるにつれ、妖精の震えでその姿が強調されます。これは、近くの色を混ぜ、近付いてくるモンスターの姿の濃淡の差が激しくなりすぎないようにします。これをOFFにすると、ゲームのスピードが少し速くなります。

距離

“距離”は、どのくらい近づいてきたら、モンスターや木やアイテムが見えるようになるのかを調節します。

サウンド

サウンドのON／OFFを切り替えます。

音楽
音楽のON／OFFを切り替えます。そして、音響効果と音楽のバランスを調整します。

明暗度
色の濃さを変えて、明るさを変えることができます。バーを左クリックしてカーソルを動かすと、色の濃さを変えることができます。

ステップムーブメント
ゲームのステップムーブメントのON／OFFを切り替えます。詳細については前述〈プレイ方法〉の“ステップムーブメント”の項を読んでください。

画面サイズ
大・中・小の3つのボタンがあります。アドベンチャー画面のウインドウを小さくするとゲームのスピードが早くなります。

第3章 パーティーのキャラクター作成

キャラクターの作成
キャラクターの創造は、8個のブレイザー(火鉢)に囲まれた祭壇のあるバエンレハウスの教会で行われます。一度にブレイザー一つで、キャラクターの創造が始まります。キャラクターの特徴を選んだら、次のブレイザーの光景に変わります。
キャラクターは、それぞれのブレイザーに入っているアイコンをクリックして行います。選ばれたアイコンは画面の下に移動するので、自分の選んだものを制作中忘れずにいることができます。
キャラクターの種族、職業などの詳細については、後述の《**キャラクターの基礎**》を読んでください。
性別・種族・職業・性格・特性を決定します。

性別を選ぶ
最初のブレイザーのなかに男と女の二つのアイコンがあります。一つ選んでください。

種族を選ぶ
人間(HUMAN)・ノーム(GNOME)・ドワーフ(DWARF)・エルフ(ELF)・ハーフエルフ(HALF-ELF)・ハーフリング(HALFLING)の中から一つ選んでください。

職業を選ぶ
選べる職業は、ファイター・パラディン・クレリック・レンジャー・メイジ・シーフです。種族によっては、マルチ職業になることもできます。

アライメント(性格)を選ぶ
ローフルグッド・ローフルニュートラル・トゥルーニュートラル・カオティックグッド・カオティックニュートラル・ニュートラルグッドの6種類があります。職業によっては選択できない性格もあります。

顔を選ぶ
選択できるポートレートが表示されます。一度に表示しきれないので、画面切り換えのためのアイコンも同時に表示されます。

特性／年齢／ヒットポイントを選ぶ
次にキャラクターの特性を決めます。
キャラクターの能力スコアーを“リロール”して“エディット”する機会があります。リロールオプションでは、キャラクターの数値を6面ダイスの合計で決定します。気に入った数値が出るまで何度でも振り直しができます。エディットではAD&Dの第2版が許す範囲内で特性の数値を自由にエディットして変更できます。

名前
アルファベットで12文字まで入力できます。名前はポートレートの上に表示されます。

保存または削除
この段階では、キャラクターに関する全ての情報が決まっているはずです。次のブレイザーには、〈KEEP〉と〈DELETE〉の二つのアイコンがあり、作成したキャラクターを採用するか、最初から作り直すかを決めます。
〈KEEP〉を選ぶと、キャラクターの情報がセーブされ、次のキャラクターを作成するために自動的に最初のブレイザーに戻ります。
〈DELETE〉を選ぶと、やり直しするために最初の段階に戻ります。
キャラクターを2人作成するとゲームが始まります。

エスケープキーを使う
エスケープ（ESC）キーで、いつでもキャラクター作成の最初に戻ることができます。

キャラクターの基礎

キャラクターには4つの基本的要素があります。種族・職業・アライメント（性格）そして特性です。

種族
メンゾベランザンの世界には、6つの種族が住んでいます。人間の数が最も多く、最も適応性がありますが、どの種族をパーティーに入れるかはあなたの自由です。

- ・ドワーフ
- ・エルフ
- ・ノーム
- ・ハーフエルフ
- ・ハーフリング
- ・人間

あらゆる種族が戦闘のエキスパートになれますが、ある種族は他のことの方が向いていて、また、ある種族は強力な魔法を扱うことができます。人間のみが真実の名のもとに闘うエリートファイターであるパラディンになることができます。それぞれの種族は、ある程度の力を持っています。それらは、能力値への修正値としてかかわってきます。

ドワーフ
ドワーフは、豪快さと芸術的な資質を持っています。彼らは、宝石をちりばめたサークレットを作るように、闘いで斧を振り回します。強靱な肉体は、平均で150ポンドもある体重のたまもので、そうでありながら、身長は、4フィートから4.5フィートしかありません。
ドワーフは、ずんぐりとした姿をしています。彼らは、頑固で、その400年あまりの生涯で熱狂的な勇気を実践してくれます。彼らの武器やドワーフの作った道具は市場で高く売れます。
ドワーフの不思議な特性は、生まれつき呪文や毒に体して抵抗があるということです。ドワーフは、生まれつき魔法の特性を持たない生物です。

能力値修正：	敏捷性−1　耐久力＋1 カリスマ−2
なれる職業：	クレリック・ファイター・シーフ・ファイター／クレリック・ファイター／シーフ

エルフ
エルフは、生涯をできるだけ街から遠く離れた自然の中で呑気に暮らします。そのせいで、エルフは傲慢で冷たいと考えられており、それは、他の共同体に入れられたときに顕著です。

ダークエルフの世界は、エルフに特別な挑戦を与えています。それは、地上の従姉妹の確固たる意志を持った敵がドローだからです。
彼らは、得意な弓と歌で他のほとんどの生物よりも長い一生を遊び回って暮らします。彼らの一生は1200年を超えます。
彼らは、端正な容姿ととんがった耳で他の種族と区別され、平均的な身長の人間と並んだ場合、たいていは少し身長が低いのです。
エルフは幼いころから弓の訓練を受けるので、あらゆるタイプの弓とショート／ロングソードに＋1のボーナスを受けます。メイジは、エルフには、眠りや魅惑のタイプの呪文には免疫があると報告しています。しかし、死者復活の呪文が効かないということです。

能力値修正：敏捷性　＋1　耐久力　－1
なれる職業：クレリック・ファイター・メイジ・レンジャー・シーフ・ファイター／メイジ・ファイター／シーフ、メイジ／シーフ、ファイター／メイジ／シーフ

ノーム

ノームはおそらく世界最初のおどけ者で、熱烈ないたずらものという評判をとっています。呑気で生き生きとしているので、彼らがドワーフの親類に当たるということが信じがたいように、ノームがその関係を認めるのも難しい。彼らは600年あまり生きますが、魔法に抵抗力があるため、ある程度しかその年齢に達しません。

能力値修正：知性＋1　知恵－1
なれる職業：クレリック・ファイター・シーフ・クレリック／シーフ・ファイター／クレリック・ファイター／シーフ

ハーフエルフ

人間とエルフの血が混ざりあった結果、幅広い範囲の才能を持ったエルフが生まれ、他の種族よりも多くの利点を持っています。しかし、彼らに才能はあっても、人間・エルフの両方の社会から歓迎されてはいません。彼らは両方の種族とともに旅をしているのが見られますが、エルフにしては身長が高く、体重も重いのでエルフからはあまりよく思われておらず（エルフはやせています）、人間からはエルフ的な容姿が疎んぜられています。
平均として、ハーフエルフは250年あまりを生き、生まれつき眠りと魅惑の呪文に体する抵抗力を持っています。しかしながら、その抵抗力は本当のエルフに比べて弱いものです。

能力値修正：なし
なれる職業：クレリック・ファイター・メイジ・レンジャー・シーフ・ファイター／クレリック・ファイター／シーフ・ファイター／メイジ・クレリック／レンジャー・クレリック／メイジ・シーフ／メイジ・ファイター／メイジ／クレリック・ファイター／メイジ／シーフ

ハーフリング

ハーフリングは原則として骨の折れる冒険を避けます。彼らの背中は綿の入った椅子でくつろぐのに慣れており、彼らの足は羽根がたくさん入った枕の山のてっぺんで休むのが好きです。
しかし怠け者だと言っているわけではありません。種族としては、ハーフリングは活発で勤勉で、いつも食糧貯蔵庫をあふれんばかりにしておいて、部屋を温かくして家を整えています。

ハーフリングは、巻き毛と丸い広い顔なのですぐにわかります。彼らはまるまるとした体で、物静かで、他の種族から（特にノームに）愛されています。その生まれつきの魔法への抵抗力と、スリングの扱いに＋1のボーナスを受けることから、戦闘では気骨あるところをみせてくれます。

能力値修正：敏捷性＋1、腕力－1（ファイターでないキャラクターに）
なれる職業：クレリック・ファイター・シーフ・ファイター／シーフ

人間

人間達はしばしば、その約70年という短い寿命を、即日的で個人的な利益に賭けます。それ故、人間について語るのは難しいとされるのです。忍耐力がなく、短絡的にも関らず、最も多種多様な社会に住み、高い理想を頻繁に追い求めます。

能力値修正：なし
なれる職業：クレリック・ファイター・メイジ・パラディン・レンジャー・シーフ

職業

キャラクターの種族は重要ですが、成功の鍵となるのは職業です。
一度に複数の職業をこなせる才能あるメンバーを自慢する種族もいます。つまり、マルチキャラクターです。魔法を学ぶものもいれば、闘いのエキスパートになる者もいます。太古の秘術である呪文の達人もいれば、錠前を破ることにも満足にできない者もいます。それぞれが、仕事あるいは職業といわれるものについています。ある種族の中には、複数の職業についているものもいます。
6つの基本クラスは、

・ファイター
・レンジャー
・パラディン
・メイジ
・クレリック
・シーフ

キャラクターの職業は慎重に選んでください。剣の技能や闘いの戦略に関する知識は、ファイター・パラディン・レンジャー達の十八番です。しかし、闘いの技能だけでは不十分です。アンダーダークの危険を生き延びるためには、錠前を破る技能や隠された罠を避ける技能も必要なのです。それらは、シーフの技能です。クレリックやメイジなど呪文の使い手は強力な呪文の知識をもっており、クレリックはさらに怪我を直すことができます。
それぞれの職業には、一つかそれ以上の必要能力値があります。能力値は、職業にとって重要です。キャラクターの能力値のうち、必要能力値に当たるものが16以上だとレベルが上がるのが速くなります。

クレリック

クレリックはプリーストとも呼ばれ、おそらく最も神の寵愛を受けている職業でしょう。それ故、彼らは神から直接力を授かり、彼らの聖なるシンボルを通して呪文を唱えます。クレリックは、自分の信仰のためだけに闘うようなことはせず、メイスやフレイルを使って魔法のバックアップをすることを好みます。
クレリックの呪文は神に由来するもので、ベルトの脇のスペルブックや闇の中の儀式等は必要としません。メイジは呪文を暗記するまで、ぶつぶつと呟いていなければなりませんが、クレリックは呪文を呼び寄せるために瞑想状態に入るだけでいいのです。
ウィズダムが13以上のクレリックは、速く余分に呪文を覚えることができます。（86ページの「クレリックのウィズダムによるボーナス」参照）

必　要　能　力：知恵
可能な種族：全種族
使用可能な武器：メイス・フレイル・スタッフ・スリング・ハンマー

必　要　能　力：腕力・カリスマ
可能な種族：人間
使用可能な武器：全武器

ファイター

ファイターは、剣と勇敢さだけを頼りに戦いに足を踏み入れます。勝利のために向こう見ずになることもあります。武器や戦術に長けています。ファイターはあらゆるタイプの防具と武器が使え、制限はありません。魔法の武器や防具、リングやガントレットといった魔法のアイテムも使えます。陸上選手のように、レベルが上がるにつれて、技能だけでなく、速さも向上します。目も眩むような速さで一度剣をふることで、腕の違いを見せつけます。高レベルのファイター(パラディンやレンジャー達も)は、剣の類の武器で、他の職業のキャラクターよりも多く剣をふるうことができます。

必　要　能　力：腕力
可能な種族：全種族
使用可能な武器：全武器

メイジ

メイジは、太古の言葉やシンボルを暗記して、強力な呪文を操ります。この特殊能力の知識が、彼らの宝であり、不思議な力の秘密なのです。
呪文を唱えるためには、自由な動作ができなければなりませんので鎧を着ることはできず、ファイターとしては惨めなものです。武器の代わりに（使える武器はわずかながらありますが）、知識と魔法の力に頼ります。しかしながら、高レベルのメイジは力のある存在です。多くの試行錯誤や経験で得た呪文とスクロールを蓄えて、メイジは本当に強くなります。

必　要　能　力：知性
可能な種族：人間・エルフ・ハーフエルフ
使用可能な武器：ダガー・スタッフ



パラディン
パラディンは防護のオーラを発していて(それは盾の一種です)、このエリートファイターが剣を抜く前に攻撃をしてもペナルティを受けます。この能力とその他の魔法的な力で、パラディンは稀有の存在です。
パラディンは最も厳しい道を歩き、法の善の規則を守り、汚れなき敬虔な道を示し見せ、他の者を導きます。あらゆる種類の武器や鎧が扱えるに加え、魔法の攻撃と毒に対する抵抗力があります。病気にかかることはありません。クレリックのCURE LIGHT WOUNDSに似たLAY ON HANDSという行為で治癒することができます。レベルごとに2ポイントの回復を行ないます。9レベルになると、クレリックの呪文が唱えられる様になります。使える呪文は、BLESS・CURE LIGHT WOUNDS・DETECT MAGIC、そして、SLOW POISONです。唱え方は、クレリックと全く同じです。

必要能力:腕力・カリスマ
可能な種族:人間
使用可能な武器:全武器

レンジャー
レンジャーは、固い大地の石切の跡を追ったり、森の薄暗い明かりの中を歩いたりしても道に迷うことはありません。彼らは、訓練された追跡者であり、狩人であり、きこりなのです。ウィットばかりか、弓と剣の技能も身につけているのです。
どのような武器でも鎧でも使えますが、動きにくいので重い鎧はほとんどつけません。重い鎧をつけると、彼らの特殊能力であるペナルティなしで両手で武器を扱えるということができなくなってしまうからです。そのため、たいていはレザーなどの軽い鎧を身につけています。
高レベルのレンジャーは、他の高レベルのファイターと同様、複数回の攻撃ができるようになります。

必要能力:腕力・敏捷性・知恵
可能な種族:人間・エルフ・ハーフエルフ
使用可能な武器:全武器

シーフ
シーフは、彼らの生活を脅かすような規範や哲学を一切受け入れません。乞食のカップから小銭をくすねるものもいれば、少ない収穫を貧しい人々に分け与えるものもいます。人々は、彼らを、ひょっとしたらあまり欠点のないキャラクターではないかと思い、基本的には割りのいい仕事をしていると見ています。
城の中や、街、ダンジョンでは、多くのレベルの経験をつんだシーフは、錠前を開けたり、軽率な者を捕まえる罠を避けたりすることに長けています。自由に音を立てずに動くために、レザーアーマーを好んで着るので、武装して旅をするのはあまり好んでいません。

必要能力:敏捷性
可能な種族:全種族
使用可能な武器:全武器

単一職業対マルチ職業
同じ経験量のキャラクターなら、単一職業の方が高いヒットポイントを持っており、敵により多く損害を与えることができます。単一職業のクレリックやメイジの方が、早く高レベルの呪文を覚えることができます。
人間以外のキャラクターは、複数のクラスに属することができますが、その面倒のため少し報酬を得ます。ファイター/メイジは、どちらも効果的に戦い呪文を唱えることができますが、単一職業の場合のそれぞれの方が優れており、早くレベルを上げていきます。最初は軟弱な選択のように聞こ

えるかも知れませんが、あなたの勇敢なファイターが、鍵のない門にぶつかったときにどうするか自問してみてください。
経験ポイントはクラスの間で公平に分けられるので、マルチ職業のキャラクターのレベルはなかなか上がりません。

種族別の利点

どの種族もしくはどの職業の組み合わせがいいか迷っている場合、以下のような例があります。

単一職業のドワーフ・ファイター：このキャラクターは、毒のあるモンスターと戦うときに、他のキャラクターほどの心配は不要です。コンスティチューションが19なので、高いヒットポイントを持っています。ドワーフの書いた物を読むのは彼らの特技です。

パラディン：キャラクターの致命的な傷を軽く触るだけで、それを治すことができます。しかし、ダークエルフの領域での戦いでは、このエリートファイターを選ぶ利点は、このLAY ON HANDSのみです。他のファイター同様の戦闘能力がありますが、9レベルに到達するとクレリックの呪文を少し使えるようになります。

エルフのメイジ：エルフのメイジは、非人間的なしとやかさと敏捷性を見せ、素早い動きで飛んでくる2本の矢の通り道を移動することができます。(敏捷性による) 高いアーマークラスと、単一職業のキャラクターとして早くレベルを上げる能力があるため、最大17のコンスティチューションと最大19の敏捷性を誇っています。彼らも、エルフが書いた物を読むことができます。

人間またはハーフエルフのクレリック：この単一職業のキャラクターは、素晴らしい知性を誇りにしており、早くレベルを上げていきます。最大ウイズダム18まで上がることができ、最も多くのボーナス呪文を得ることができます。
経験のある人間やハーフエルフのクレリックは、可能な限り最大のレベルを得ることができます。

マルチ職業

ハーフエルフのファイター／メイジ／クレリック：このキャラクターだけが長く生き延びられるとしたら、アンダーダークでの生涯を乗り越えいけるのは、その多岐にわたる才能のおかげでしょう。シーフの特技である鍵開けを除き、あらゆるアイテムを使用することができます。呪文を唱えたり、剣を使ったり、傷を癒すなどができますが、同様の経験量を持った単一職業のキャラクターと同じレベルでこうしたことを実行することはできません。

エルフのファイター／メイジ／シーフ：鍵を開けることもできる何でも屋です。しかし、ハーフエルフのファイター／メイジ／クレリックと同様に、なかなかレベルが上がらず、ヒットポイントが少ないために苦しみます。

アライメント（性格）

6つの性格と世界観があります。職業の選択によっては、選べる性格が限定されることがあります。例えば、パラディンは、ローフルグッドしか選べません。

選択は
- ローフルグッド
- ローフルニュートラル
- ニュートラルグッド
- トゥルーニュートラル
- カオティックグッド
- カオティックニュートラル

性格は、二つの部分（世界観と個人的倫理）

からなっており、どちらも等しく重要です。

世界観

・ローフルは、社会の枠組みや規則を尊重しながら生きるキャラクター
・ニュートラルは、社会を重視したり、個人を重視しながら行動するキャラクター
・カオティックは、社会や他人より、個人を重視するキャラクター

能力値

これらの数字は、キャラクターの能力を表わす数値的概要です。
これらの数値的概要には、

・**腕力**(ストレングス：STR)
・**知性**(インテリジェンス：INT)
・**知恵**(ウィズダム：WIS)
・**敏捷性**(デクスタリィー：DEX)
・**耐久力**(コンスティテューション：CON)
・**カリスマ**(カリスマ：CHR)

それぞれの能力スコアーは3から18の値をとります。キャラクターの種族により、基礎値に修正が自動的に加えられます。
最高値は19です。魔法により、さらに上がることもあります。
ファイターは、腕力に秀でていることによって特殊な能力を得られます。

腕力（STR）

腕力は戦闘の有効性を計るものです。さらに、肉体的な力・筋力・スタミナを測るものでもあります。より値の大きなキャラクターは、武器を多くふるうことができ、それにより大きなダメージを与えることができます。
ファイター・レンジャー・パラディンは並外れた力を持つことができ、18以上の値になることがあります。それらの特別な値は、次のように元の値とのパーセントで表示されます。

例：18／23

23は、23%を表わします。ハーフリングはファイターであっても、追加腕力はありません。

敏捷性（DEX）

敏捷性は、機敏さ・器用さ・反射神経を測るものです。弓を射る正確さやスリングの技能に修正が与えられます。アーマークラスにも修正が与えられます。素早く動くターゲットには、敵も当てずらいと思うようになるでしょう。
敏捷性が16以上あると、ファイターは、両手で武器をペナルティなしで扱えるようになります。

耐久力（CON）

耐久力は、体調・体力・肉体的な頑丈さを測るものです。耐久力が高いと、ヒットポイントが追加され、殺されにくくなります。

知性（INT）

知性は、呪文を暗記して使うために重要な要素となります。とりわけ、メイジは、魔法を使うために高い知性を備えていなければなりません。この値は、記憶力・理性・学習能力を司ります。

知恵（WIS）

知恵が多くあるキャラクターは、より魔法の影響を受けにくくなります。例えば、低い値（7以下）のキャラクターはわずかな呪文でもかかりやすくなってしまいます。逆に15以上のキャラクターは、抵抗力ができます。
高い知恵（13以上）のクレリックは，余分に呪文が唱えることができるようになります。後述の「クレリックの知恵による呪文のボーナス」表を参照してください。

カリスマ（CHA）

カリスマは、言葉による説得力・指揮力を測るものです。高い個人的魅力で他のもの

を説得し、リーダーシップを発揮する者には、エリートクラスへの道つまりパラディンへの道が開かれています。

その他の特性

◆アーマークラス（AC）
◆ヒットポイント（HP）
◆経験値（EXPまたはXP）
◆レベル（LVL）

この4つの要素は、キャラクターがいかにうまくやっているかを定義します。種族や職業と異なり、これらの値は、キャラクターの行動により常に変化します。

アーマークラス

アーマークラス（AC）は、キャラクターの敏捷性や着用している鎧や盾により左右されるものです。これは、キャラクターが、攻撃やダメージをどれほど受けにくいかを表わしています。
アーマークラスは低ければ低いほど、守りが固いことを意味します。
アーマークラスの良さというのは単に鎧によるものだけではありません。
例えば、ドワーフが作った素晴らしい鎧を身につけアーマークラスも低いキャラクターが、曲がり角でこそこそしているモンスターと同じアーマークラスだということがあります。これは、そのモンスターが素早くて、身体が小さいから攻撃を受けにくいということに由来しています。
魔法の鎧や高い敏捷性は、アーマークラスをより良くしてくれます。

ヒットポイント

ヒットポイント（HP）は、キャラクターの生命力を表わす尺度のようなものです。ヒットポイントは、高いほどいいといえます。鎧や魔法の防御があっても、ヒットポイントがゼロになるとキャラクターは死にます。そうなったら、アンダーダークへの旅の過程で他のキャラクターと入れ替えるか、クレリックのRAISE DEADの呪文で復活させるかしなければなりません。（注意：RAISE DEADの呪文は、エルフには効果がありません）

経験値

経験値は、キャラクターの成長の足跡と考えられるものです。後ろからモンスターが飛びかかってくるのを避けることで、キャラクターは何かを知り、ドアの向こうの死の番兵達に対して剣の腕を磨きます。財宝を見つける、冒険の一部を完了する、敵を一掃するなど、あらゆることが経験値となり、キャラクターのレベルを上げていきます。
必要能力の値が16以上の場合だと、経験値が10%増しになります。
キャラクターはみな、ある程度の経験値をもってゲームを開始します。マルチ職業は、それぞれの職業ごとに経験値が分配されます。

レベル

レベルは、キャラクターが、その職業でどれだけ熟練したかを示す値です。そのレベルになるのに必要な経験値を稼ぐと、ヒットポイントが追加されます。また、戦闘技能にもいっそう磨きがかかります。
高レベルのキャラクターは、毒や魔法の攻撃に対する抵抗力を身につけます。
メイジ・クレリック・パラディンは、レベルが上がることで使える呪文の数が増えます。
レベルは、そのレベルに達するのに必要な経験値を得ると自動的に上がります。
レベルを上げるのに必要な経験値については、後述の一覧表をご覧ください。

第4章　呪文

パーティーは、ダークエルフの暗く危険な世界でドローの力に挑みます。
アラク・ティニリスのホールで何十年にもわたって訓練を積んできた位の高い聖職者のいるこの土地で生き延びるためには、太鼓の秘術に長けた魔法の使い手を仲間にしなければなりません。
これからの説明は、パーティーにいる魔法の使い手がアンダーダークの危険をかわすため、あるいは、最大の挑戦に勝利するために使う魔法についてです。

呪文に加え、多くのキャラクター“パワー”が使われます。つまり、職業や種族のパワー・魔法のアイテムによる特別なパワー・魔法でダークエルフに変装した際のドローパワーなどです。パワーがあるときは、クレリックのホーリーシンボルやメイジのスペルブックと同じ場所にリボンが現れます。(キャラクターがクレリックやメイジ、さらにマルチ職業の魔法の使い手の場合、リボンは他のアイコンと一緒に表示されます)
リボンで左クリックして、標準的な呪文リストを出します。キャラクターのパワーを表示する場合は、1レベルの呪文ボタンの左にあるAを左クリックしてください。

パワー

キャラクターパワー

魔法のアイテムから得る能力

◆毒に対する免疫

レンジ：0　持続：短期間　対象：キャラクター一人

短期間の間、いかなる周知の毒に対しても抵抗力ができます。特定のドローの工芸品を持っている者だけに効果があります。

◆ライトニングボルト（LIGHTNING BOLT）

レンジ：長距離　持続：一瞬　対象：特別

この呪文は、特定のドローの工芸品を持った魔法を使わない者も含む全てのキャラクターが使うことができます。ドローの所有物から強力な電気エネルギーを持つ稲妻が発射されます。呪文は1～60レベルのダメージを与えます。一日一回使用することができます。

呪文とパワーついての伝承

レンジ：
- 0　＝呪文を唱えた本人
- 接　触＝触れたキャラクターまたはモンスター
- 近　接＝隣接スクウェア
- 中距離＝2スクウェア以内
- 長距離＝見通せる範囲

持続時間：
- 瞬　間＝瞬間的に効果を表す
- 短時間＝1戦闘の間
- 中期間＝しばらく効果が続く
- 長時間＝かなり長く効果が続く
- 永　久＝ゲーム中効果が続く
- 特殊＝呪文の説明を参照

◆ガスト・オブ・ウインド（GUST OF WIND）

レンジ：0　持続：短期間　対象：10'×30'の範囲

この呪文は、特定のドローの工芸品を持った魔法を使わない者も含む全てのキャラクターが使うことができます。レベル3のメイジの呪文と全く同じ働きをします。
呪文をかけると工芸品から強い突風が吹き、蝋燭の火やトーチなどむき出しの火を消してしまいます。小さな飛ぶモンスターを押し戻し、大きいものの動きを遅くし、ガス状のものやその他の浮揚モンスターを追い払います。この呪文は、8時間に1度使うことができます。

◆チャーム・ドロー（CHARM DROW）

レンジ：接触　持続：短期間　対象：キャラクター一人

特定のドローの工芸品を持ったキャラクターがこの呪文を使うことができます。
近隣にいるあらゆるドローが魔法にかかり、ドローが仕掛けようとしていた攻撃を妨ぎます。効果は、工芸品によるもので、特定のキャラクターの魔法ではありません。そのため、パワーを使った後にその工芸品を手放せば、魔法のパワーは新しい所有者に移ります。

職業に関連したアビリティ

◆ディテクト・プレセンス・オブ・イービル60'ラディアス（パラディン）（半径60'内の悪の存在を探知－DETECT PRESENCE OF EVIL 60' RADIUS－）

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：特殊

パラディンは、自然の能力を使って悪を探知することができます。特別悪いモンスターや敵が辺りを徘徊している場合、パラディンが警告します。距離や方向を見分けることはできませんが、警告は役立ちます。

◆レイ・オン・ハンズ（LAY ON HANDS）（パラディン）

レンジ：接触　持続：瞬間　対象：接触したターゲット

パラディンは、1日1回、経験レベルごとに2ポイントのダメージを癒すことができます。
癒しの接触は、パラディン自身の他パーティーメンバーの傷を癒すのにも使われます。

◆キャスト・クレリック・スペル（CAST CLERIC SPELLS）（パラディン）

レンジ：特殊　持続：特殊　対象：即座

9レベルに達したパラディンは、クレリックの呪文が使えるようになりますが、それは、戦いの玉・予言・治癒・防御に限定されています。9レベルに達すると、適切な呪文が自動的にパラディンの呪文リストに現れます。

◆ファインド・アンド・リムーブ・トラップス（シーフ）(FIND AND REMOVE TRAPS)

レンジ：接触	持続：瞬間	対象：罠に掛かったチェスト

チェストには、財宝が入っているのか、ただの罠なのか、それともその両方なのか！それを調べるために、シーフのこのパワーをクリックします。シーフはチェストを拾います。好ましくない損害を与えるような罠があるにしても、シーフが事前にそれを取り除いてくれます。

◆バックスタブ（BACKSTAB）（シーフ）

レンジ：短距離	持続：瞬間	対象：攻撃をしたモンスター

バックスタブは、シーフのヒットチャンスに＋4し、攻撃を強力にします。
レベル1から4のシーフなら2倍、5から8では3倍、9から12では4倍の損傷を与えることなります。このパワーを作動させるときは、次の攻撃の前に、シーフのパワーリストのバックスタブをクリックしてください。

◆リード・ランゲージ（READ LANGUAGE）（シーフ）

レンジ：0	持続：瞬間	対象：特殊

シーフが4レベルに到達するまでに、多くの言語を読む機会があります。メンゾベランザンの地下の世界で翻訳が必要そうな言語はドワーフとドローの二つです。
まずこのパワーを、それからルーン文字だの謎めいた文字だのの本をクリックしてこの能力を使います。挑戦と言えるかも知れませんが、それから再び・・・

◆ハイド・イン・シャドー（HIDE IN SHADOWS）（シーフ）

レンジ：0	持続：特殊	対象：特殊

アンダーダークの洞窟や隅っこには、シーフが隠れられそうな場所がたくさんあります。このパワーは、インビジビリティーのパワーのようなもので、シーフは敵から身を隠すことができます。残念ながら、攻撃に出ると効果は切れてしまいます。シーフのポートレートが暗くなると、このパワーが効いていることを意味します。

◆ディテクト・ノイズ（DETECT NOISE）（シーフ）

レンジ：特殊	持続：短期間	対象：特殊

アンダーダークで価値あるパワーの一つです。このパワーを使うと、シーフは、近くにいるモンスターの音が良く聞こえるようになり、暗い廊下をすり足で歩いているフックホラーやアンバーハルクの存在がすぐにわかります。

種族に関連したアビリティ

◆リード・ドワーベン（READ DWARVEN）（ドワーフ・ノーム・ハーフリング）

レンジ：0　持続：瞬間　対象：特殊

ドワーフ、ノームそしてハーフリングは、ドワーフのルーン文字を読む能力をもっているか、ない場合でも、少なくともその可能性は持っています。このパワーをクリックすると、ドワーフは謎めいたルーン文字を翻訳し、ノームやハーフリングは最大限の努力をしてくれます。

パワー

◆ディテクト・シークレット・ドア（DETECT SECRET DOOR）（エルフ・ハーフエルフ）

レンジ：中距離　持続：瞬間　対象：特殊

エルフやハーフエルフは、幻想の壁など隠れたドアを見つけることができます。ただ近くを通るだけでも、6分の1の確率でその存在に気づきます。このパワーが使われると、エルフもしくはハーフエルフが精力的に隠れたドアを探します。この場合、近接範囲なら、3分の1の確率で幻想のドアを見つけることができます。

◆空中浮揚（LEVITATE）（ドロー）

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター

空中浮揚という生来の能力を使うことで、ドローは、簡単に意のままに高さを変えながら、上下に移動することができます。ドローの町やハウスは、この能力を考慮にいれて作られており、空中浮揚でなければ入れない場合も多々あります。また、アンダーダークでは洞窟が頻繁にレベルを変えるため、また、戦いでは危険から逃げたり敵の上に降りたりするのが有効な戦略となるため、この能力が非常に役立ちます。

◆グローブ・オブ・ダークネス（GLOVE OF DARKNESS）（ドロー）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：特殊

ダークネスの呪文とほとんど同じ働きで、敵を完全な暗闇に包み込みます。インフラビジョンも役には立ちません。ライトかコンティニュアルライトの呪文をかけない限り、通常の光も魔法の光も使えません。

◆フェアリーファイヤー（FAERIE FIRE）（ドロー）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：10' 四方／レベル、半径40'

フェアリーファイヤーの呪文とまったく同じ機能です。
複数の物やモンスターを青白く光る光で囲むことができます。囲まれた物やモンスターは、暗闇の中でも見えるため、攻撃しやすくなります。暗闇で攻撃すると、＋2のボーナスがもらえます。肉体がないものやガス状のモンスターには効果ありませんし、この呪文そのものがターゲットに損傷を与えることもありません。

◆ディテクト・マジック（DETECT MAGIC）（ドロー）

レンジ：0　持続：瞬間　対象：持っている物

ディテクト・マジックの呪文とまったく同じ働きをします。持ち物に魔法がかかっているかどうかを知ることができます。魔法のアイテムはなんであれ、短いあいだ明示されます。高いレベルのパラディンは、この魔法を唱えることができます。

クレリックの呪文

レベル1クレリックの呪文

◆ブレス（BLESS）

レンジ：中距離　持続：中期間　対象：パーティーメンバー

この呪文を唱えるとパーティー全体の士気が上がり、すべてのキャラクターの攻撃力が上がります。複数回ブレスの呪文を唱えても効力が累加されることはありません。1レベルのクレリックと高いレベルのパラディンがブレスの呪文を唱えることができます。

◆コーズ・ライト・ワンズ（CAUSE LIGHT WOUNDS）

レンジ：接触　持続：永久　対象：接触したターゲット

この呪文は、1レベル呪文のCURE LIGHT WOUNDSの逆呪文です。この呪文によって、相手に1～8ヒットポイントのダメージを与えられます。

◆キュア・ライト・ワンズ（CURE LIGHT WOUNDS）

レンジ：接触　持続：永久　対象：接触したターゲット

怪我を負ったキャラクターにこの呪文を唱えると、1～8のヒットポイントを治療できます。レベルの高いパラディンも、この呪文を唱えられます。アンダーダークの通路をうろついている恐ろしいフックホラーと絡み合った後で、しばしば必要になります。

◆ディテクト・イービル（DETECT EVIL）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：10' 進路

モンスターや物、そして、エリア内の悪の気配を感じとることができます。強力なモンスターは妖気を放ち、呪いを掛けられた物は悪のオーラを放っています。

◆ディテクト・マジック（DETECT MAGIC）

レンジ：0　持続：一瞬　対象：持っているアイテム

パーティーのメンバーが持っているアイテムに魔法がかけられているかどうか、この呪文によって判定することができます。魔法がかかっているアイテムは、短いあいだ明示されます。レベルの高いパラディンも、この呪文を唱えることができます。

クレリック

◆フェアリー・ファイヤー（FAERIE FIRE）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：10' 四方／レベル、半径40'

複数の物やモンスターを青白く光る光で囲むことができます。囲まれた物やモンスターは暗闇の中でも見えるため、攻撃しやすくなります。暗闇で攻撃すると、＋2のボーナスがもらえます。肉体がないものやガス状のモンスターには効果ありませんし、この呪文そのものがターゲットに損傷を与えることはありません。

◆ライト（LIGHT）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：20' 半径の範囲

この呪文で光を呼び起こします。光の明るさはたいまつと同じくらいで、何回かかけて光を大きくすることはできません。アンダーダークの洞窟などでたいまつがないときにとても便利な呪文です。

◆マジカル・ストーン（MAGICAL STONE）

レンジ：0　持続：特殊　対象：特殊

一時的に、小さな石を3個（スリングに使われる石と同じくらいの大きさ）強化します。クレリックは、敵にそれを投げつけ、1−4ポイントのダメージ与えることができます。石は＋1の武器と見なされます。石の魔力は使わない限り1時間半持続します。この呪文を使うためには、石を見つけ、手にとり、呪文をかけなければなりません。

◆プロテクション・フロム・イービル（PROTECTION FROM EVIL）

レンジ：接触　　持続：中期間　　対象：接触したターゲット

1フィートの所にいる受け手のまわりに魔法のバリアができます。このバリアは受け手と共に移動し、イービルによる攻撃で、それぞれ攻撃の目が－2のペナルティとなります。また、この呪文は、超次元や魔法のモンスター（ロルスのハンドメイデンやミルロシャーなどです）による接触を妨げます。

レベル2クレリックの呪文

◆エイド（AID）

範囲：0　　持続時間：短時間～中くらい　　効果が及ぶ範囲：接触したキャラクター

ブレスと似たような効果を持ち、呪文をかけられた者に1～8の追加ヒットポイントを与えます。その人物が戦闘で傷ついたとき、追加されたヒットポイントが一時的にその者の傷を肩代わりします。呪文をかける人のレベルに応じて、呪文の範囲が広くなります。

◆ダークファイアー（DARKFIRE）

レンジ：接触　　持続：中期間　　対象：一つの火の元

ダークファイヤーは元々ロルスの礼拝儀式用に開発されたもので、それ以来ドローの戦闘呪文として有名になりました。この炎は全然明るくないのですが、インフラビジョンを持つモンスターには、普通の炎よりも明るく見えます。ヒットポイントのダメージは1－3で、唱えた本人のキャラクターのレベルごとに1ポイント加算されます。ファイヤーレジズタンスは、この“ワイルドな魔法”のエネルギーに対して一時的な効果しかありません。

◆ドロー・アポン・ホーリーマイト（DRAW UPON HOLY MIGHT）－DEX

範囲：0　　持続時間：中くらい　　対象：術者自身

ドロー・アポン・ホーリーマイト－STRと同じように、この呪文を唱えると、神の力が乗り移ります。一時的に、3レベルごとに＋1の敏捷性が加算されます。効果は持続時間もで持続します。敏捷性は18以上に上げることはできません。

◆ドロー・アポン・ホーリーマイト（DRAW UPON HOLY MIGHT）－STR

範囲：0　　持続時間：中くらい　　対象：呪文を唱えた本人

メンゾベランザンの戦士やウイザード達は、蜘蛛の神ロルスを恐れて縮み上がっているので、パーティーのクレリックは神の力の器となるでしょう。この呪文を唱えると、呪文を唱えた本人に力がみなぎります。一時的に、3レベルごとに＋1の腕力が加算されます。効果は持続時間もで持続します。腕力は18以上に上げることはできません。

◆フレイムブレイド（FLAME BLADE)

範囲：0　　持続時間：中くらい　　対象：ターゲット一つ

この呪文を唱えると、呪文を唱えた本人の手から炎の刃が現れます。この刃は普通の剣と同様に敵に攻撃でき、7〜10ポイントのダメージを与えることができます。他の攻撃武器と同じように用いることができます。炎に対して防御しているターゲットに対しては、与えるダメージが減ります。呪文をかける人のレベルに応じて、呪文の持続時間が長くなります。

◆ホールドパーソン（HOLD PERSON)

範囲：長距離　　持続時間：中くらい　　対象：キャラクター4人まで

この呪文は、ヒューマンやデミ・ヒューマン、そして、ヒューマン的な生き物に対して有効です。この呪文をかけられた生き物は、体が硬直し、身動き一つ、会話すらもできなくなります。呪文をかける人のレベルに応じて、呪文の持続時間が長くなります。

◆スローポイズン（SLOW POISON)

範囲：接触　　持続時間：長時間　　対象：接触したキャラクター

この呪文は、あらゆる種類の毒の効果を、限られた時間だけ遅らせることができます。この呪文の効果が消えると、ニュートライズポイズンの呪文が唱えられない限り、最大限の毒の効果に苦しめられることになります。呪文をかける人のレベルに応じて、呪文の持続時間が長くなります。レベルの高いパラディンもスローポイズンの呪文を唱えることができます。

◆スピリチュアル・ハンマー（SPIRITUAL HAMMER)

レンジ：長距離　　持続：中期間　　対象：特殊

この呪文を唱えると、ハンマーの形をした力が現れ、レンジ内にいる敵を攻撃しようとうずうずしています。呪文が効いている限り、スピリチュアル・ハンマーは、通常の武器と同じように敵に対して使うことができます。6レベルごとにヒットポイントが1、最大で3加算されます。損傷は、通常のワーハンマーと同じ1—4ヒットポイントです。

レベル3クレリックの呪文

◆キュア・ディジーズ（CURE DISEASE)

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

この呪文を唱えて、病気にかかった者にふれると、病気を治療することができます。呪文をかけたときの病気の種類や進行状況によっては、どんな苦痛もたちどころに消えてしまいます。

◆ディスペルマジック（DISPEL MAGIC）

範囲：中くらい　持続時間：一瞬　対象：近接範囲

この呪文は、パーティーに対してかけられたあらゆる呪文の効果を無効にします。キュアの呪文を無効にすることはできませんが、ホールドパーソン、ブレス、あるいは同等の呪文を打ち消すことが可能です。

◆マジカル・ベストメント（MAGICAL VESTMENT）

レンジ：接触　持続：中期間　対象：呪文を唱える本人

呪文を唱えた本人の洋服に魔法がかかり、最低でもチェーンメイル（AC5）と同等の防具を着たことになります。5レベル以上3レベルごとに魔法に1が加算されます。魔法の持続時間は、レベルごとに5ラウンド、もしくは本人が気を失うまでです。他の防具と一緒に着ると、その中で一番いいAC（アーマーでもベストメントでも）だけが使われることになります。

◆プレイヤー（PRAYER）

範囲：0　持続時間：中くらい　対象：パーティー全体

レベル1のブレスがより強力になった呪文です。この呪文を唱えるとパーティーの戦闘能力が上昇し、敵の戦闘能力は減少します。複数回唱えても、効果が累加されることはありません。術者のレベルに応じて、呪文の持続時間が広くなります。

◆リムーブ・パラリシス（REMOVE PARALYSIS）

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター4人以内

腐った肉の上を這い回るものは、2－12ラウンドの間麻痺させるベタベタした分泌物を出します。でも、この呪文を身につけた人は、幸運にも、麻痺に関連したあらゆる種類の魔法の効果を無効にすることができます。ホールドやスローの呪文に対しても有効です。

◆ベノム・イミュニティー（VENOM IMMUNITY）

レンジ：接触　持続：中期間　対象：接触したキャラクター

この呪文が効いている間、あらゆる毒に対して抵抗力ができます。毒は中和され、効果を失いますが、抵抗力は永久に続くわけではありません。

レベル4クレリックの呪文

◆コーズ・シリアス・ワンズ (CAUSE SERIOUS WOUNDS)

範囲：接触　持続時間：永久　対象：接触したキャラクター

キュア・シリアス・ワンズの逆呪文で、3－17ポイントのダメージを接触した生物に負わせることができます。

◆キュア・シリアス・ワンズ (CURE SERIOUS WOUNDS)

範囲：接触　持続時間：永久　対象：接触したキャラクター

治療するヒットポイントが3～17である点をのぞき、レベル1のキュア・ライト・ウーンズと同じ呪文です。アボリスに対峙するだけの勇気があるパーティーのクレリックは、この呪文を知っているのが望ましいでしょう。

◆フォーティファイ (FORTIFY)

範囲：0　持続時間：特殊　対象：接触したキャラクター

この呪文をあるキャラクターにかけてやり、次にキュア・ワンズの呪文をかけてやると、キュア・ワンズの効果が強化されます。この呪文をかけることで、キュア・ワンズの呪文は最大限の効果を発することができる様になるのです。

◆フリー・アクション (FREE ACTION)

レンジ：接触　持続：中期間　対象：接触したキャラクター

接触したキャラクターは、たとえ動きを妨げるような魔法や麻痺の影響下にいても、呪文が効いている間、普通に動き攻撃することができます。

◆ニュートラライズ・ポイズン (NUETRALIZE POISON)

範囲：接触　持続時間：永久　対象：接触したキャラクター

キャラクターが受けた毒だろうと、モンスターが備えている毒だろうと、あらゆる毒の効果を消します。ただし、毒ですでに死んでしまったキャラクターを生き返らせることはできません。ベノム・イミュニティーよりも強力で広い用途に使える呪文です。

◆パスウエブ (PASSWEB)

レンジ：接触　持続：中期間　対象：パーティーメンバー

レベル5のメイジ呪文パスウエブと同じで、自然と魔法の両方の力で、まるで存在していないかのような蜘蛛の巣の通り道を作ります。この呪文や通路によって、蜘蛛の巣が邪魔をされたり変わったりすることはありません。

◆プロテクション・フローム・イービル、10’ラディアス (PROTECTION FROM EVIL,10’RADIUS)

レンジ：接触　　持続：中期間　　対象：半径10’の球

この呪文の効果は、接触したキャラクターを中心にし、共に移動します。これは、エリアが広がったこと以外は、プロテクション・フローム・イービルの呪文と同じです。守られているキャラクターが魔法に掛かったり、呼び出されたりしたモンスターを攻撃すると呪文がとけます。

レベル5クレリックの呪文

◆コーズ・クリティカル・ワンズ (CAUSE CRITICAL WOUNDS)

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

6～27ポイントのダメージを与える以外は、レベル1のコーズ・ライト・ワンズと同じ。

◆キュア・クリティカル・ワンズ (CURE CRITICAL WOUNDS)

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

レベル1のキュア・ライト・ウーンズの強力版で、6～27ポイントのダメージを治療することができます。

◆フレイムストライク (FLAME STRIKE)

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：1スクエア

この呪文により、不運なターゲットを殺すことを願いながら、空から炎の柱を呼び起こします。この呪文がヒットすれば6～48のダメージを与えます。

◆レイズデッド (RAISE DEAD)

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

この呪文により、クレリックは死んでしまったドワーフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、人間の命を復活させることができます。しかし、復活してしばらくの間、キャラクターはかなり弱くなってしまいます。残念ながら、純粋なエルフはこの呪文で生き返ることはありません。

◆トゥルーシーイング（TRUE SEEING）

レンジ：0　　持続：短期間　　対象：特殊

メンゾベランザンは、ねじれたり曲がったり、魔法の領域があったりと、よく知らないものにとっては魔法使いのようです。しかし、この呪文を使えば、クレリックが真実だけを見ることができます。あなたのキャラクターは、幻想の壁に騙されることなく、見えないモンスターや物・魔法の効果などが見えるようになります。

レベル6のクレリックの呪文

◆ブレード・バリア（BLADE BARRIER）

レンジ：長距離　　持続：中期間　　対象：特殊

この呪文でクレリックは、回転する剃刀のように鋭い刃の壁を作ります。中心を取って回り光りながら、不動のバリアを作っていきます。このバリアを通り抜けようとするモンスターは、8−64のダメージを負います。バリアは、レベルごとに3ラウンドの間使えます。

クレリック

◆ファイヤーシード（FIRESEED）

レンジ：接触　　持続：特殊　　対象：特殊

高熱で焼き払う特別なミサイルを作り出します。呪文が唱えられると、手留弾のようなミサイルが4つまで、最長40ヤードまで飛びます。固い面に当たると爆発し、その炎は2−16ポイントのダメージを与えます。呪文にうまく対抗できると???、爆発地域内のモンスターのダメージが半分に抑えられます。

◆ハーム（HARM）

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

この呪文はヒールの逆呪文であり、非常に恐ろしい効果を持っています。

この呪文は、いかに多くのヒットポイントを持つターゲットをも死の扉へと誘うか、さもなくば、ヒットポイントがわずかになるまでダメージを与えます。

しかし、あなたのクレリックはバービーグジャイアントと握手するほど勇敢ですか？そして、とても強いこの生物があなたをそんなに近くまで寄せ付けてくれることがあるでしょうか？

◆ヒール（HEAL）

範囲：接触　　持続時間：永久　　対象：接触したキャラクター

相当強力なヒールの呪文は、毒、目つぶし、麻痺のなどすべてのダメージを治療します。

メイジの呪文

レベル1のメイジの呪文

◆アーマー (ARMOR)

レンジ：接触　持続：特殊　対象：接触したキャラクター

この呪文を唱えると、キャラクターのまわりに魔法のフィールドができ、それによりスケールメイル（AC6）と同等の防御効果が得られます。この呪文はACが6以上の場合は効果がなく、シールドの呪文と重ねても効果はありません。

◆バーニング・ハンド (BURNING HANDS)

レンジ：短距離　持続：瞬間　対象：呪文を唱える本人

指先から炎が吹き出し攻撃します。与えるダメージはメイジのレベルや能力に応じて大きくなります。1−3ポイントのダメージプラス、唱えるキャラクターのレベルごとに2ポイント加えられます。例えば、レベル10の魔法使いなら、21〜23のダメージを与えます。

◆チル・タッチ (CHILL TOUCH)

レンジ：0　持続：中期間　対象：呪文を唱える本人

この呪文を唱えると、青い流れが術者の手を包みます。この効果は生きている生物であれば何にでも有効です。セービングスローに失敗した生物は、1−4ポイントのダメージを負い、腕力を1ポイント失います。

◆フェザーフォール (FEATHER FALL)

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：特殊

この呪文を掛けられると、すぐに羽根のように軽くなります。そのため落下スピードが秒速2フィートになり、呪文が効いている限り、着地したときに何の損傷も受けません。この呪文は、半径10フィート内の複数の生物に影響を及ぼします。

◆イミュニティー・トゥ・アドヒーレンス (IMMUNITY TO ADHERENCE)

レンジ：接触　持続：中期間　対象：接触したキャラクター

キャラクターは、魔法の蜘蛛の巣・天然の蜘蛛の巣、そして、螺旋ロープに一時的な抵抗力を持ちます。呪文に掛かったものは、こうした危険に邪魔されず、普通に動き、行動することができます。

◆ライト（LIGHT）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：２０フィートの球

この呪文で、たいまつと同じくらいの明るさの、呪文を唱えるものをを中心とした光の球体を作りだします。
ターゲットは必要とせず、パーティーが明かりの乏しいところにいるときは非常に便利な呪文です。

◆マジックミサイル（MAGIC MISSILE）

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：ターゲット1体

魔法の稲妻が敵1体を確実に攻撃します。モンスターが2匹以上いる場合、最も近いターゲットに自動的に焦点が当てられます。メイジのレベルが上がると、この呪文も強くなります。マジックミサイルは、当初2から5のダメージを与え、レベルが2上がるごとに、更に2から5のダメージを与えます。つまり、レベル1、2のメイジは2から5のダメージを与えることができ、レベル3、4になると、4から10のダメージが与えられるというようになります。

◆プロテクション・フローム・イービル（PROTECTION FROM EVIL）

レンジ：接触　持続：中期間　対象：接触したターゲット

1フィートの範囲にいる受け手のまわりに魔法のバリアができます。このバリアは、受け手とともに移動し、イービルによる攻撃は、それぞれ攻撃の目が－2のペナルティーとなります。この呪文は、超次元や魔法のモンスター（ロルスのハンドメイデンやミルロシャーなどです）による接触を妨げます。

◆シールド（SHIELD）

レンジ：0　持続：中期間　対象：特殊

メイジの前に見えないバリアを作る呪文です。このバリアはマジックミサイルの攻撃から完全に守ってくれます。また、ダーツやスピアのような飛んでくる武器に対してAC2の効果、飛んでくる矢やスリングの石などの武器に対してAC3の効果があります。この呪文は、アーマーの呪文と重ねた効果は得られません。呪文の持続時間は唱えるキャラクターのレベルに応じて長くなります。

◆ショッキング・グラスプ（SHOCKING GRASP）

レンジ：接触　持続：特殊　対象：接触した生き物

強力な電気が起こり、接触した生き物は急激にゆすぶられます。レベルごとに1ラウンド、または、他の生き物に触って放電するまで効果が持続します。1－8ポイント、メイジのレベルごとにプラス1ポイントのダメージを与えます。

◆スプーク（SPOOK）

レンジ：0　持続：特殊　対象：生き物1体

この呪文を掛けられた不幸な生き物の恐怖をもて遊びます。ターゲットになったものは、非常に恐ろしいものを見せられます。つまり、生き物に否応なしにまとわりつく恐怖の幻影です。生き物が対呪文セービングスローに失敗した場合、生き物は、最大限のスピードで、できるだけメイジから離れたところへと逃げていきます。

レベル2のメイジの呪文

◆アガナザーズ・スコーチャー（AGANNAZAR' S SCORCHER）

レンジ：20ヤード　持続：2ラウンド　対象：2フィートX60フィートの範囲に噴射

この呪文を唱えると、指先から炎が噴出されます。ターゲットが効果範囲以内にいたら、3－18ポイントのダメージを受け、次のラウンドで、にさらに3－18ポイントのダメージを受けます。第2ラウンドの間は他の動きをとることができませし、炎を途中で止めることはできません。

◆ブラー（BLUR）

レンジ：0　持続：短期間　対象：呪文を唱える本人

この呪文をかけると、唱えたキャラクターの位置を揺り動かして攻撃を受けにくくします。トゥルー・シーイングの呪文はこの逆呪文です。

◆ダークネス・15' ラディアス（DARKNESS, 15' RADIUS）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：半径15フィート内

この呪文は、敵を完全な暗闇に包み込みます。インフラビジョンも役に立ちません。ライトかコンティニュアルライトの呪文をかけない限り、通常の光も魔法の光も使えません。ライトは、これと全く逆の呪文です。

◆アイスナイフ（ICE KNIFE）

レンジ：特殊　持続：瞬間　対象：特殊

この呪文を唱えると、対象に向かって氷のナイフが飛び出し、2－8ポイントのダメージを与えます。ナイフがはずれても、ナイフが破裂し冷気の波で敵を攻撃します。波の範囲にいるキャラクターは、麻痺を受けたように行動が遅くなります。投げられたナイフは回収することはできません。ナイフに触れると冷気の波が噴出します。

◆イミュニティー・トゥ・スパイダーベノム (IMMUNITY TO SPIDER VENOM)

レンジ：接触　持続：中期間　対象：接触したキャラクター

この呪文は、あらゆる蜘蛛系動物の毒に対する免疫となります。また、その他の酸や毒に対しても、＋2の救済ポイントが与えられます。

◆インプルーブド・アインデンティファイ (IMPROVED IDENTIFY)

レンジ：0　持続：瞬間　対象：アイテム1つ

この呪文を唱えると、唱えたキャラクターの手に持っているアイテムの正体を識別することができます。アイテムの名前、攻撃やダメージのボーナスがわかります。

◆レビテート (LEVITATE)

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：パーティーメンバー

この呪文で、パーティーは空中を上下できますが、唯一の欠点はミサイル攻撃の命中率がかなり悪くなるということです。最初の攻撃は－1、二度目が－2となり、最大－5のペナルティーがつきます。

◆メフルズアシッドアロー (MELF' S ACID ARROW)

レンジ：長距離　持続：特殊　対象：ターゲット一人

この呪文で、メイジと同じレベルのファイターの弓から放たれたような魔法の矢がターゲットに向かって直進します。矢には攻撃またはダメージボーナスはありませんが、2—8ポイントの毒によるダメージを与えます。

◆スティンキング・クラウド (STINKING CLOUD)

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：20フィートの立方体内

この呪文を唱えると、そこから30ヤード向こうまで吐き気をもよおすような臭気の波が広がります。この波に捕らえられた生物は、対抗手段を取らない限り千鳥足になり、吐き気のために攻撃ができなくなります。うまく逃げることができないと、この臭気の雲が消えた後も、2—5ラウンドは苦しむことになります。雲の中に残ったら、毎ラウンド対抗策を取らなければなりません。

レベル3のメイジの呪文

◆ディスペル・マジック（DISPEL MAGIC）

レンジ：長時間　　持続：瞬間　　対象：30フィートの立方体内

パーティ・生物・物に及ぶあらゆる呪文の効果を無効にする呪文です。ディスペルはキュアの呪文を無効にすることはできません。ホールドパーソン・ブレス、その他の似た呪文を無効にします。魔法のかかったアイテムや武器、指輪などの呪文を永久に無効にすることはできません。

◆ファイアーボール（FIREBALL）

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：目的のスクウェア

爆風で目的のブロックにいるすべてにダメージを与える呪文です。ダメージは、メイジのレベル数ごとに1－6ポイント増加します。ただし、レベル10が上限です。例えば、レベル10なら、10から60のダメージを与えられます。

◆フレームアロー（FLAME ARROW）

レンジ：長距離　　持続：短時間　　対象：特殊

この呪文を唱えると、範囲内の敵に火の矢を噴出します。与えるダメージは1－6ポイントに、4－24ポイントの炎のダメージを加えたものになります。噴出する矢の数は、魔法使いのレベルによります。

◆フライ（FLY）

レンジ：接触　　持続：中期間　　対象：パーティーメンバー

この呪文で、空を飛び縦横無尽に動き回ることができます。残念なことに、正確な持続時間はこの呪文を唱えた本人にもわかりません。

◆ヘイスト（HASTE）

レンジ：長距離　　持続：中期間　　対象：40立方フィート範囲で1人／レベル

通常の2倍の速さで移動、攻撃を可能にする呪文です。但し呪文を速く唱えられるようにはなりません。レベルに応じて持続時間が長くなります。

◆ホールド・パーソン（HOLD PERSON）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：ターゲット4体以内

この呪文は、ヒューマン・デミニューマン・ヒューマン的生き物に効きます。呪文を掛けられたものは、硬直して動けなくなり、しゃべれなくなります。持続時間はレベルに応じて長くなります。

◆インビジビリティ・10フィート・ラディアス（INVISIBILITY 10' RADIUS）

レンジ：接触　持続：特殊　対象：接触キャラクターを中心に半径10' 以内

対象から半径10フィート内にいるすべてのものを透明化します。運んでいる道具も透明化されます。しかし、光源から発せられる光は見えます。透明の範囲は、対象のキャラクターの移動とともに動き、その範囲に新たに人が入っても、その人は透明化されません。

◆ライトニングボルト（LIGHTNING BOLT）

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：特殊

強力な電流を発射する呪文です。ダメージは60ポイントを最大とし、メイジのレベル数ごとに1－6ポイント増加します。

◆スロウ（SLOW）

レンジ：長距離　持続：長期間　対象：2スクウェア

敵の移動、攻撃の速さを通常の半分にする呪文です。この呪文を掛けられたものはACに4のペナルティが課せられ、攻撃にもペナルティが付きます。DEXの戦闘におけるボーナスは無効になります。

◆ヴァンパイアリック・タッチ（VAMPERIC TOUCH）

レンジ：近距離　持続：1回の攻撃　対象：呪文を唱えた本人

この呪文を唱えると手が光りだし、メイジは、この手で他の武器を持ったように攻撃することができます。攻撃が成功して、この手で敵に触れることが出来ると、2レベル当たり1～6のダメージを与えられます。例えば、レベル10の魔法使いなら、5から30のダメージを与えることができます。これらの値は一時的にメイジに移され、メイジが受けたダメージは、まずこの値から差し引かれることになります。

◆ベノム・ボルト（VENOM BOLT）

範囲：長距離　　持続：瞬間　　効果：クリーチャー1体

この呪文を掛けると、メイジがターゲットに駆け寄り、口から黒い輝きのある液体を吐き出します。成功すれば、攻撃のロールに4ポイントのボーナスがつきますが、失敗した場合、ターゲットは何の損傷も受けません。腐食性があり、ガスや霧のように防具や障害物をうまく迂回します。生物には1―6のダメージポイントとなります。

レベル4のメイジの呪文

◆アシッドボルト（ACID BOLT）

レンジ：長距離　　持続：特殊　　対象：特殊

これは、地上に住むメイジにとって、メルフのアシッドアローの改訂版のように思えるだろうが、アシッドボルトはとても古い呪文で、ドローの家系以前にまでさかのぼります。この呪文を唱えると、手からチラチラ光る液体が出てきます。ダメージは4―16で、中和しないと、3レベルごとにラウンドあたり1―4ポイントのダメージが加わります。

◆バックラッシュ（BACKLASH）

レンジ：接触　　持続：特殊　　対象：呪文を唱えるもの１体

あまり知られていないこの呪文は、クレリックやメイジなどの呪文を唱える者にしか効果ありません。呪文がかかった者は、数時間もしくは数年間行動できなくなることもあります。ターゲットが魔法の攻撃してきたら、その攻撃をそのまま相手に返すのがこの呪文です。

◆エンチャント・ウェポン（ENCHANT WEAPON）

レンジ：接触　　持続：中期間　　対象：接触武器

普通の武器が魔法の武器に変わります。＋1の武器と同等になり、攻撃、ダメージに1ポイント加わります。矢・斧・弓・短剣・ハンマー・剣などが、この魔法の対象となります。総合ボーナスが3を越えない限り、既存の魔法の武器の能力も増大します。ミサイル武器は、攻撃すると魔法がとけます。

◆アイス・ストーム（ICE STORM）

レンジ：中～長距離　　持続：瞬間　　対象：3×3の十字形スクエア

大きな雹の激流で攻撃する呪文です。この呪文は3から30のダメージを与えます。呪文を唱えたキャラクターのレベルに応じて範囲が伸びます。

◆スパイダーシェイプ（SPIDER SHAPE）

レンジ：0　持続：長期間　対象：パーティーメンバー

メンバーが蜘蛛に変身し、蜘蛛の能力を行使できるようになります。

◆ストーン・スキン（STONESKIN）

レンジ：接触　持続：特殊　対象：キャラクター1体

この呪文を使うと、そのキャラクターはいかなる物理的攻撃に対して無敵となります。言うまでもなく、魔法は通常の効果を受けます。この呪文で防ぐことのできる攻撃は、4回を基本として、＋2レベルごとにその回数が増加します。

◆ストップ（STOP）

範囲：中距離　持続：中時間　効果：クリーチャー1体

ターゲットの動作を今ある状態に固定する呪文です。ターゲットの動きは、空中にいてもなんでもすぐに止まりますが、そうでない場合は体の動きに何の支障もありません。クリーチャーは、呪文を掛けられた後第2ラウンドまで、スペルに対抗する手段を行うことはできません。

◆ウィザード・アイ（WIZARD EYE）

レンジ：0　持続：中期間　対象：特殊

この呪文を唱えると、魔法使いは呪文の持続する限りどこへでも移動できる見えない「目」を持つことができます。道の先を見ることも、10フィート先の闇の中を暗視することもできます。残念ですが、物理的な壁を通り抜けることはできません。メンゾベランザンでは、先を見通せるかどうかが生死の鍵となるでしょう。

メイジ

レベル5のメイジの呪文

◆クラウドキル（CLOUDKILL）

レンジ：遠距離　持続：中期間　対象：40×20×20フィートの雲

黄緑色のガス状の雲が発生します。毒性が強いため、ほとんどのクリーチャーは死にますが、強力なクリーチャーは、毒されるか、ひどいダメージを受けるにとどまることもあります。この雲は、止められない死の霧のように地面を転がります。

◆コーン・オブ・コールド（CONE OF COLD）

レンジ：近距離　持続：瞬間　対象：3スクエア

この呪文で、円錐状の氷点下の冷気の場を作り出します。レベル当たり2から5のダメージを与えます。例えば、レベル10のメイジなら20から50のダメージを与えることができます。

◆ホールド・モンスター（HOLD MONSTER）

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：1スクエア

この呪文はホールドパーソンに似ていますが、より多くの種類のモンスターに効果があります。但しアンデッドのモンスターには効きません。呪文の持続時間はレベルに応じて長くなります。

◆パスウエブ（PASSWEB）

レンジ：接触　持続：中期間　対象：パーティーメンバー

レベル5のクレリックの呪文パスウエブと同じで、自然と魔法の両方の力で、まるで存在していないかのような、蜘蛛の巣の通り道を作ります。この呪文や通路によって、蜘蛛の巣が邪魔をされたり変わったりすることはありません。

◆スパイダークローク・アーマー（SPIDERCLOAK ARMOR）

レンジ：0　持続：中期間　対象：呪文を唱える本人

この呪文で、呪文を唱える本人のまわりに、渦を巻いて宙に浮く、暗い蜘蛛の巣と魔法の影ができます。このバリアで、物理的な攻撃にも魔法の攻撃にも対抗することができます。アーマークラスは3ポイント下がり（上昇し）ますが、場合によってはもう1、2ポイント加わります。

レベル6のメイジの呪文

◆クローズ・オブ・ザ・アンバー・ホーク（CLAWS OF THE UMBER HULK）

レンジ：接触　持続：中期間　対象：キャラクター1人

この呪文を唱えると、対象のキャラクターの手が肥大化し、爪が鋭く巨大になり、アンバーハルクの鉄のような鈎爪と同じパワーになります。両腕で攻撃することができ、与えるダメージは2—12ポイント＋ストレングスのボーナスポイントです。

◆デス・スペル (DEATH SPELL)

レンジ：遠距離　持続：瞬間　対象：3スクエア

弱い敵を簡単に一掃する呪文です。非常に強力なモンスターのなかにはこの呪文が効かないものもいます。オスキップの群れならばイチコロでしょう。

◆ディスインテグレート (DISINTEGRATE)

範囲：長距離　持続：瞬間　対象：特殊

物質が分解されます。すぐに効果を表し、それは永遠に続きます。この呪文で作り出された薄い緑の光線を受けると、敵は一瞬光って消滅します。攻撃を受けた生物は、スペルに対抗する手段を行い、死をもたらすこの呪文の効果を避けることができます。

◆ドラゴン・スケール (DRAGON SCALES)

レンジ：接触　持続：長期間　対象：キャラクター1人

この呪文をかけると、対象は竜の鱗で防御されます。持続時間中は、キャラクターのアーマークラスが2下がります。(上がります)

◆リッチ・タッチ (LICH TOUCH)

レンジ：接触　持続：中期間　対象：呪文を唱える本人

この呪文を唱えると､リッチの「冷気の手」が使え､リッチタイプのモンスターの攻撃効果に対して無敵になります。麻痺や恐れの効果を受けず､「冷気の手」は1—10ポイントのダメージを与えて麻痺させます。麻痺しないクリーチャーは、この呪文の影響をまったく受けません。

◆オーティルークズ・フリージング・スフィア (OTILUKE'S FREEZING SPHERE)

レンジ：特殊　持続：特殊　対象：特殊

この呪文を唱えると、スリングの石の大きさくらいの小さな玉ができます。この球体は、手やスリングで投げることができ、半径10フィート内にいるクリーチャーは、6—36ポイントのダメージを受けます。戦闘にはいる前に、この球体を作っておくと便利でしょう。但し、時間がたつと消滅してしまい、永久に保存することはできません。

◆トゥルー・シーイング (TRUE SEEING)

レンジ：0　持続：短期間　対象：特殊

メンゾベランザンは、たくさんの曲がりくねった道があったり、魔法の領域があったりと、よく知らないものにとっては魔法使いのようです。しかし、この呪文を使えば、メイジが真実だけを見ることができます。あなたのキャラクターは、幻想の壁に騙されることなく、見えないモンスターや物そして魔法の効果などが見えるようになります。

戦略的な呪文の使い方

敵意に満ちたメンゾベランザンの世界では、呪文が戦略の鍵となります。
以下では、呪文を、攻撃呪文・防御呪文・治癒呪文・その他の呪文に分類し、それぞれのタイプの呪文をいつ使えば最も効果的かについてのヒントが書かかれています。
クレリックが使える呪文は、キャレット＝サイン（＾）で示しています。

◆攻撃呪文

バーニングハンズ、＾コーズ・シリアス・ウンズ、＾コーズ・クリティカル・ウンズ、チル・タッチ、クローズ・オブ・ザ・アンバー・ハルク、＾ハーム、リッチ・タッチ、ショッキンググラスプ、ヴァンパイアリック・タッチ

これらの呪文を使うためには、敵に接触しなければならないため、呪文を唱える者のの勇気が試されることとなります。これらの呪文を使うとしたら、大変な危険にさらされることとなるでしょう。

＾フレーム・ブレイド、アイス・ナイフ、＾マジカルストーン

これらの呪文は、武器を作り出す呪文なので、接触を必要とする呪文ほど危険にさらされることはないでしょう。アイス・ナイフとマジカルストーンはねらいを定める武器なので、敵との間に少し距離が必要となります。

アシッドボルト、アガナザーズ・スコーチャー、＾ダークファイヤー、デス・スペル、ディスインテグレイト、＾フレーム、ストライク、マジックミサイル、メルフズ・アシッドアロー、＾スピリチュアル・ハンマー、スプーク、ベノムボルト

これらは投射する魔法攻撃で、一度に一体のモンスターしか攻撃できません。

クラウドキル、コーン・オブ・コールド、ファイアーボール、＾ファイヤーシード、フレームアロー、＾ホールドモナスター、＾ホールドパーソン、アイスストーム、ライトニングボルト、オティルークズ・フリージング・スフィア、スロー、スティンキングクラウド

これらの呪文は、一定エリアにいるモンスターを攻撃するための呪文です。与えるダメージが高いので、高レベルの攻撃的呪文を使う者が好んで使用します。それぞれの呪文の効果範囲をよく見てください。

アイスストームとホールドパーソンを使うときは注意してください。効果範囲内にいるパーティーのキャラクターもダメージを受けてしまいます。
ホールドパーソンは人間的なクリーチャーにしか影響を及ぼしません。

◆防御呪文

アーマー、ˆブレードバリア、ブラー、ダークネス、ˆマジカルベルトメント、ˆプロテクション・フローム・イービル・10’ラデイアス、シールド、スパイダークローク、ストーンスキン、ストップ、ドラゴンスケール

これらの呪文は、主として物理的な攻撃に対する防御効果を与えます。物理的な攻撃を受けると思われる危険な戦闘の前には、キャラクターにこれらの呪文をかけておくとよいでしょう。

バックラッシュ、ˆブレス、ˆプレイヤー

これらの呪文は、主として魔法攻撃に対する防御効果を与えます。魔法攻撃を受けると思われる危険な戦闘の前には、キャラクターにこれらの呪文をかけておくとよいでしょう。

◆治癒呪文

ˆエイド、ˆキュア・ディジーズ、ˆキュア・ライト・ウンズ、ˆキュア・シリアス・ウンズ、ˆキュア・クリティカル・ウンズ、ˆフォーティファイ、ˆヒール、

これらの呪文は、キャラクターから失われたヒットポイントを回復させます。エイドの呪文は、一時的にキャラクターのヒットポイントを通常の最大値以上に上げることができます。クレリックのキャラクターは、パーティーが休息している時にすばやく治療が出来るよう、いくつかキュア・ライト・ワンズの呪文を準備しておく必要があります。

ˆフリーアクション、イミュニティー・トゥー・スパイダーベノム、ˆスロー・ポイズン、ˆリムーブ・パラリシス、ˆニュートラライズ・ポイズン

これらの呪文は、毒や麻痺そして呪いの効果を遅らせたり無効にしたりします。毒や麻痺を使えるモンスターに出会っても平気なように、常にこれらの呪文をいくつか準備しておきましょう。

◆識別の呪文

ˆディテクト・イービル、ˆディテクト・マジック、インプルーブト・アイデンティファイ、ウィザード・アイ、ˆトゥルー・シーイング

これらの魔法は、魔法の識別・アンデットの解呪・道の先を見たりすることができます。ディテクト・マジックは、パーティーがゲーム中に拾ったアイテムを鑑定するのにとても役に立つ呪文です。この呪文を唱えると、パーティーが魔法のアイテムを持っていると、それが光ります。

◆その他の呪文

ˆディスペル・マジック

この呪文は、パーティーにかかっているあらゆる呪文を消すことができます。但し、キュアーの逆の呪文ではありません。

^ドロー・アポン・ホーリーマイトーSTR、^ドロー・アポン・ホーリーマイトーDEX

この呪文は、クレリックの身体を神の力が宿る器に仕立て上げます。結果として、呪文を唱える者のストレングスと敏捷性が3レベルごとに＋1されます。

エンチャントウェポン

大変な敵に出会うと思ったら、強力な武器に魔法を掛けてパワーを増加させておきます。

^フェアリーファイヤー

暗闇でも敵の居場所が良くわかるようにするために使います。ボーナスが得られます。

フェザーフォール、レビテイト、フライ

水平移動・下のレベルへの安全な降下・上にある洞窟の入り口への上昇・敵の攻撃を飛び越えるときなどに使います。詳細はそれぞれの呪文の説明を読んでください。

ヘイスト

戦闘で相手にしているモンスターの動きが素早いときに有効な呪文です。ヘイストの呪文により、戦闘の速度がより高速になります。危険な戦闘の前にはこの呪文をかけるようにするのが賢明でしょう。

イミュニティー・トゥー・アドヒーレンス、^パスウエブ

イミュニティー・トゥー・アドヒーレンスは、べたついた蜘蛛の巣やローパーなどのクリーチャーが放った蜘蛛の巣から身を守るのに使います。パスウエブどんなバリアや蜘蛛の巣でも安全に通行できるようになります。

インビジビリティ・10フィート・ラディアス

インビジビリティ・10フィート・ラディアスは、不思議なセンサーや目にのぞかれているときには非常に有効でしょう。キャラクターが見えなくても、ほとんどのモンスターはあなた達のおおよその位置をかぎつけてやってきますが、ターゲットが透明になっていると攻撃しにくくなります。

^ライト

この呪文を唱えると、トーチライトに等しい光が物に固定されます。アンダーダークを探検している者にとっては、特別役に立ちます。

レイズデッド

エルフ以外の同志を生き返らせることができます。

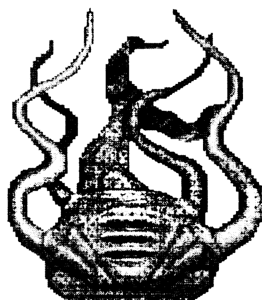
スパイダーシェイプ

蜘蛛系動物の能力が必要なときに使います。

第5章　モンスター

ドライダーやフックホラーそしてラストモンスターなどは、アンダーダークにある危険のほんの一部です。
ドローの戦士や魔法の使い手は地下奥深くで出会うキャリオンクローラーほど寛容ではなく、デルロのドワーフ達は残酷さではそれ以上です。ここでは、メンゾベランザンへの旅をしようという者が出会うクリーチャーの説明です。

◆アボリス



地下の洞窟や湖に住む気持ちの悪くなるような両性類アボリスは、残酷で知的です。扱いやすい地上の生き物の憎しみに宿ろうとします。
球根のような頭から鯨の尾の様な尻尾まで太った魚そっくりですが、触手があり1−6ポイントのダメージを与えます。また、その触手が当たると、当たったものの肌が透明でネバネバした膜になります。痛みを伴い致命的です。動きが鈍く攻撃が難しいため、ターゲットが十分に近づくよう幻影を作り出します。30フィート以内に近づくと奴隷にされます。攻撃を受けた者はアボリスのテレパシーによる命令に従いますが、戦うことはしません。

◆バグベアー



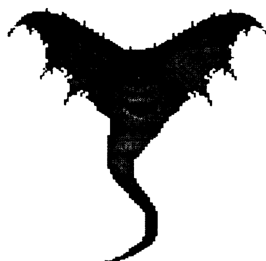
ゴブリンの従姉妹であるバグベアーは大きくて毛深く、必要であれば驚くほどの速さで動きます。そのうえ厄介なのは、筋肉隆々で身長が7フィートもあるということです。バグベアーという名前は、その鼻が熊に似ており、鋭い爪を持ち、長く鋭い牙を持っていることに由来します。戦いでは、パーティーが危険に思えた場合、偵察隊がすぐに応援を呼びに行きます。彼らの住処は洞窟ですが、インフラビジョンがあるため、暗くても昼間と同じように見ることができます。

◆キャリオンクローラー



地下に生息し、腐乱した死体を食料にする腐食動物です。残念なことに、食料に不足すると、生物を迷うことなく攻撃し、食料にします。ひどい異臭を放ち、敵を麻痺させるために、頭から細くからみあった触手が鞭のように飛び出します。犠牲者が対抗策に失敗すると、すぐに食べられ、一噛みごとに1−2ポイントのダメージが加えられます。ジャッカルやハゲタカそしてカラスと同じようなものです。

◆クローカーロード



角が生え、針のような鋭い牙、象牙色の爪、黒い翼、そして、鞭のような尻尾がある生き物で、恐ろしい地下種族の優れた亜種です。攻撃するときは、ターゲットの上に舞い降り、包み込んで噛みます。ダメージは2−8ポイントになりますが、恐ろしいうなり声を上げると攻撃が強力になり、気持ちが麻痺したあらゆる生き物達は、−2の攻撃をせざるをえなくなり、さらに−2のペナルティーが付きます。

◆デルロドワーフ



デルロは、ドワーフが退化した種族です。数世紀もの間ドローに知られており、アンダーダークをこそこそと歩き回っていますが、その残忍性で知られています。

デルロは、敵の死を目撃するのを楽しみに生きており、とりわけ、ゆっくりと辱められながら殺されるのが好きです。凍った湖のような肌の色とじっと見つめる目が、気が狂った小さな生き物という恐ろしい印象を与えます。そして、飾りたてた短剣で攻撃します。ドローとの取り引きが知られており、特にヒューマンの取り引きを好んでいます。ヒューマンは彼らが最も憎む敵なのです。その他にも、スビルフネブリンと呼ばれるディープノームも、デルロの餌食になります。

◆デルロドワーフの学者



デルロドワーフが団体で移動するとき、一人以上の学者がついていきます。ポーションや呪文、魔法の器具の使い方の訓練をみっちり受けた魔法の使い手です。アイスストームやレビテイト、ライトなどの強力呪文にも精通しており、すぐ攻撃をするというよりも、ターゲットを混乱させたりいらつかせたりするためにこうした呪文を使います。魔法を使わない仲間と同じように、敵がゆっくりと辱めを受けながらやられていくのを見ることに大変な誇りをもっています。一般的に、最高のレベルの知識を持った者達、つまり、学者が持っている知識や信仰を秘蔵しています。

◆ドライダー



上半身はドローの頭と胴、下半身は巨大な蜘蛛の足という奇妙な生物です。ドローの暗黒の神ロルスだけが、不忠の罰としてドライダーを創造することができます。
平均以上の能力を持ったダークエルフがレベル6に達すると、女神が特別なテストをし、このテストで不合格になると、罰としてドライダーにされるわけです。彼らは、そうしたロルスの不満のもとで生きているので、社会から閉め出され、一人でいることが多いようです。暴力を好む好戦的な彼らは、何よりも血を好み、疲れなど見せず、容赦なくターゲットの後をついていきます。変身する前にメイジやクレリックだったドライダーは、その当時の魔法の能力をそのまま身につけています。とんでもないことが起きない限り、普通のドローに戻りたいという願いはかなわないでしょう。

◆ドロー



ドローファイター

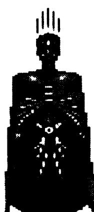
地上で暮らすもので、ずっと前に地下に消えたダークエルフの種族ドローを見たものはほとんどいません。かつて、ダークエルフは世界の森を徘徊するエルフ種でしたが、彼らの身勝手さと悪どさのため市民戦争が起こりました。
結果、悪を信仰していたエルフ達が、アンダーダークの割れ目や暗い洞窟に追いやられるはめになり、そこで、永遠に光に当たることのない、恐ろしく暗く陰湿な町を作り上げたのです。ドローは、黒い肌で青白い（通常は白）髪をしています。若い頃に厳しい訓練を受けており、合格しない者は殺されます。ですから、彼らと出会ったときは、それなりの訓練を積んだ戦士だと考えるべきです。ほとんどのドローは、アダマンタイトの合金でできた短剣を持っており、これは1－3のボーナスとなります。他に、毒矢を放つ片手矢を持っているものもいます。

ドローの聖職者



ダークエルフはみな魔法の訓練を受けており、フェアリーファイヤーやダークネス、レビテイト、ディスペルマジックをマスターしています。しかし、ドローの女家長制の世界では、アラクーティニルリスのホールであらゆる魔法の訓練を受けられるのは女性です。そのほとんどがマザー夫人のハウスの娘達で、数十年かけて規律を学んだ後、聖職者や高位聖職者の位に達します。ハウスのパワーは、在住する高位聖職者の数で計られます。聖職者が使いそうな唯一の武器は蛇の頭をした鞭で、アーマーをも突き抜け、ハウスの聖職者が唱える強力な魔法を補完します。

マリス・ドアーデン



マリスは、メンゾベランザンのダークエルフの町にあるドアーデンハウスのマザー夫人です。ドリズトが生まれたとき、マリスは、ドゥビールハウスを攻撃することに躍起で、陣痛の時でさえも魔法を使って相手の防御を崩そうとしており、その痛みが、パワーをさらに残酷なものにしたのでした。ドゥビールハウスを滅ぼすと、ドアーデンハウスは、町の第9ハウスの地位につきました。不当な手段ではありましたが、ドゥビールハウスへの動きは、マリスによって完璧に計画されていました。彼女の野心は限界というものを知らず、そのパワーと容赦ない行為が、多くの偉大なハウスにとっての衝撃となりました。彼女は非常に恐ろしい敵です。

リッゼン・ドアーデン



ドリズトが生まれたとき、リッゼン・ドアーデンは彼の父親でこそありませんでしたが、ドアーデンハウスのパトロンでした。ドローの高貴な家系で、マザー夫人の気分次第で出たり入ったりしているパトロンは、比類なき戦闘能力か魔術を、もしくは、あらゆるドローがドロー社会の中で進歩していくような裏切りのコツというドロー社会の最高の理想を反映していなければなりません。リッゼンの得意とするのはこれでしょう。

ビエルナ・ドアーデン



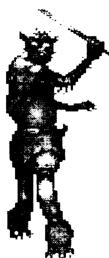
ドアーデンハウスのマリス夫人の娘で、ドリズトの乳母でした。ドリズトを叱りつけ、常にドリズトが"愚かな男"以外の何ものでもなく、失敗した場合の罰は、スネークヘッドの鞭打ちだと言い続けるのが彼女の役目でした。ビエルナのもとで、ドリズトは、決して妥協しない強い意志を見せつけました。実際、ビエルナはドリズトに対し、マリス夫人のような意地の悪さや、他の姉妹のもとで育ったら彼が我慢しなければならなかったようなことをしませんでした。ビエルナは高位の聖職者で、ドローとドアーデンハウスに対する彼女の忠誠心に疑問の余地はありません。

◆フンギ・スケルトン（茸の骸骨）



ミコニド王のパワーで命を吹き返した腐敗の最後の段階にいるスケルトンですが、ミコニド王の簡単な命令には従うことができます。ミコニドの領域を守るために骨ばった鉤爪で、1−3のダメージポイントを与えます。これは死んでいないものでもなく、クレリックが生き返らせることができるというわけでもありません。常に、ラウンドの最後に攻撃をします。数がとても多いフンギ・スケルトンは、自らの命を守るよりも、ミコニド王の命令に盲目的に従います。

◆ノル



大きな人間のようなノルは、ハイエナのような邪悪さと不愉快な容姿を誇っています。二本足で立ち、人間のように手を使うことができます。地下や廃虚を徘徊しており、厳格ではありませんがたいてい群れになっています。戦いでは、数で圧倒しようとします。彼らが好む武器は剣・棒状の武器そして戦闘用斧です。一般的に、ゴブリン、ジャイアント、ヒューマン、そして肉体労働の4つをひどく嫌っています。暖かい血の通ったものなら何でも食べます。

◆フックホラー



身長およそ9フィート、体重300ポンド以上で、コンドルと、フックになった手を持つヒューマンを混ぜたものにそっくりな二足動物です。固い灰色の外骨格と多面状になった目により、ゴキブリかカマドウマと同じ種類と考えられています。領域内で何の疑いも持たない旅行者や居留者を待ち伏せ攻撃します。フックを使って、獲物を攻撃範囲内に引き寄せ、くちばしで一回につき2－12ポイントのダメージを与える攻撃をします。
一般的に、他の種族を単なる新鮮な食料としか考えていませんが、強いパーティーは避けるようです。手にフックのある生物は、幸運にも不器用なため、武器を使ったり財宝を集めたりはしません。

◆リュークロッタ



肩までの高さ平均7フィート、完全に成長すると9フィートの長さに達します。アナグマのような顔、ライオンのような房のある尾、そして丁字形の蹄を持った雄鹿のような生物で、腐敗している動物の臭いがします。ずる賢く危険で、男や女そして子供の声をまね、獲物を攻撃範囲におびき寄せます。1度噛まれると3－18のダメージポイント、恐ろしい後ろ足で蹴られると1－6のダメージポイントが加わります。あまり社交的な生き物ではないため、よそ物はみな、食べ物以外の何ものでもないと考えています。幸運にもリュークロッタ倒すことができると、そのねぐらに散乱した前の被害者の財宝を見つけることができます。

◆ミルロシャー



ミルロシャーは“ソール・スパイダー（魂の蜘蛛）”とも呼ばれるロルスの召使いで、信仰の儀式やスパイダークイーンに懇願することで、ロルスの超次元から呼び出されます。底しれぬ深みでは疲れを知らないハンターで、他の次元への門やポータルを発見します。弱い生物に対してはひどく残酷で、自分達が殺されかねないような強力な敵が現れるまで、永遠に狩りを行い殺しを楽しみます。噛まれると2－12ポイントのダメージです。蜘蛛の巣を作ることはしませんが、驚くほど機敏で、攻撃を強化する手段として浮揚することでも知られています。ソール・スパイダーは死んでいないものでもなく、変身できるわけでもありませんが、スリープ、チャーム、ホールドに関係した呪文やあらゆる毒に対する抵抗力があります。

◆ナイトハンター



ナイトハンターは、地上でもアンダーダークでも行動的な4種類の“ディープバット”の一つです。アンダーダークの暗さの中では常に行動的ですが、地上で狩りをするときは、陽が落ちてから活動を開始します。最初にペットとして飼い慣らした冒険家の名をとって“ドラガズハー”とも呼ばれており、通常は小さな獣を餌にしていますが、必要であれば、ヒューマンやデミ・ヒューマンと戦うこともあります。“スウゥープ（急降下、急襲）”と呼ばれる群れとなって急降下し、器用に三角形をした剃刀のように鋭い尾で切りつけたり（1－6のダメージ）、刺したり（3－12のダメージ）します。

◆オーカージェリー（黄土色のゼリー）



アンダーダークのジクジク、ネバネバ、そしてゼリーは、世にも恐ろしい不定形の生き物で、武器やアーマーそして犠牲者の肉体を溶かしてしまいます。暗闇の通路や割れ目そしてドアの下からしみだし、巨大なアメーバーにそっくりです。肉体を溶かす分泌物は、ラウンド当たり3－12ポイントのダメージとなります。

◆オスキュイップ



オスキュイップは、小犬ぐらいの大きさの攻撃的な多足の齧歯動物です。頭と歯が大きく、毛はありません。ほとんどが6本足です。普通のネズミは、自分より大きなものを捕まえたりはしませんが、オスキュイップは、縄張りを重視するため、果敢にかつ獰猛に侵入者を攻撃します。パーティーが彼らの領域に入ると、すぐに群れで現れて、ラウンドあたり4ポイントのダメージを与えます。

◆ローパー



ざらざらして黄色がかった灰色の皮を持つ火柱の形をした生き物で、岩のようなものが出現した姿にそっくりです。ローパーが攻撃するのは、一つしかない黄色い目と剃刀のように鋭い歯のある口を持つ姿を見られたときです。ローパーの身体の突起は、敵に炎を吹き出す縄のようなもので、直接的な攻撃を受けると、ストレングスの半分が失われるかも知れません。弱った状態では、ローパーの口に引き込まれ、5―20ポイントのダメージを負うことになります。
彼らはいい狩場に群れでいますが、社交的で違いに協力するというタイプではありません。ローパーの集団は避けるべきです。

◆ラストモンスター（錆の怪物）



いたるところにいる殺人者ですが、あらゆるタイプの金属が好きで、とりわけ、様々なタイプのアーマーを作るのに用いられるような質のいい耐久性のある合金を好みます。
地下に生息しており、一般的には害とはなりません。性格はおとなしいのですが、金属の臭いに興奮し、その方向に突進して行くという習性があります。長くて物を掴む力のある触手に触ると、アーマーは錆びてしまいます。食糧に固執しているので、少なくとも1ラウンドはパーティーを追ってくるでしょう。金属性の武器を置いていけば、そちらに気を引かれるので、パーティーは大きな損失もなく逃げ出すことができます。

◆シュリーカー（金切り声を出す者）



アンダーダークに生息する茸の形をした生き物の一つです。茸は、一般的に、クロロフィルや本当の幹や根そして葉がなく光合成の能力もないので、寄生植物もしくは腐生植物として生きています。通常は物静かで感情がない茸ですが、シュリーカーは平穏を乱されたとき危険な大騒ぎをします。30フィート以内に光を、また、10フィート以内に動きを感じると、1−3ラウンド続く金切り声をあげます。残念ながらこの声につられ、各ラウンドにつき50%の確率で他のモンスター達が攻撃にやってきます。近くにいるアンダーダークの居留者は、シュリーカーにまごついているよそ者を簡単な獲物だと考え、すぐにやって来るでしょう。

◆スピッティング・クローラー（吐き出して這い回る者）



アンダーダークを静かに移動するスピッティング・クローラーは、トカゲに似ています。しなやかな身体で、カエルのような爪先をしていますが、なにより気になるのは歯です。噛まれると1−2ポイントのダメージになりますが、その名が由来する刺激性の物質が吐き出されると、さらに2−8ポイントのダメージが加わります。金属にも大きな穴を開けられるため、ラストモンスターと同様にアーマーに大きな損害を与えるでしょう。チャーム、スリープ、ホールドといった魔法は効きません。ときとして、この内の1匹がウイザードの用人であることがあります。

◆スタージ



吸血コウモリに似て、常に血を求めています。身体は錆びた赤色のような黄色がかった茶色のような色で、目や足は黄色っぽい色です。鳥によく似た生き物で、ペンチのような足が４本あります。この足で犠牲者の首を締めつけ、針のような鋭い鼻が危険な武器となって犠牲者の血を吸うのです。ダメージは1−3ポイント。アーマーや他の防御服のほんのわずかな隙間からも弱さを感知し、攻撃しにやってきます。

◆トログロダイト（穴居人）



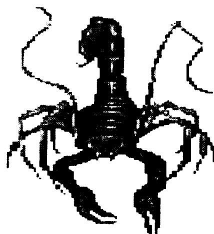
姿はヒューマノイドで、性格は爬虫類。トログロダイトは人肉を食べる好戦的な地下の住人です。何よりもヒューマンが嫌いで、食糧や略奪品を求めてヒューマン社会に残酷な攻撃を仕掛けます。身長は約6フィート。ざらざらの皮のような鱗に覆われています。よく踏みならされた地下道で待ち伏せ攻撃をするのが好きで、通行者を歯と鈎爪で攻撃します。怒ったり戦いをしているときなどに、ヒューマンやデミ・ヒューマンがとても不快に感じる臭いを分泌し、このため、10ラウンドまで、ストレングスが1—6ポイント減少します。一人一人は何も持っていませんが、ねぐらには、外の世界を襲撃した際に得た財宝がたくさんあります。

◆アンバーハルク



アンダーダークでいちばん巨大で強力な生き物の一つであるアンバーハルクは、通常単独行動をしています。鉄のような鈎爪は、獲物を探して固い石をも突き抜きます。たいへん強力で、身長約8フィート、身幅も5フィートあります。鱗がある厚い皮胸は筋肉で盛り上がり、強力な手足には鈎爪があります。こんな怪物のような姿をしていても、非常に知能のある敵です。戦いでは、激しく噛まれることがありますが、言うまでもなく、彼らの主たる武器はあの強力な鈎爪です。唯一の救いは、そのスピードです。足どりは遅くて非常に重く、広い場所ではバランスがうまく保てません。

◆ユロピガス



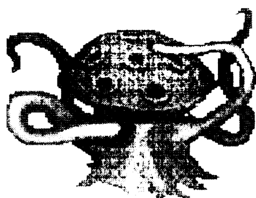
脚鬚系の生き物の一種で、“ウィップ・スコーピオン（サソリモドキ・ムチサソリ）”とも呼ばれています。蜘蛛と蠍が混ざったようなもので、酸や有毒ガスを含むあらゆる毒や腐食剤に対して抵抗力があります。守護神やペットとして、猟犬のようにドローに飼われていることがよくあります。姿は恐ろしく、鞭のような尻尾を持っていますが、これはたんなる触覚です。攻撃は、二つのはさみと口を使います。はさみによる攻撃は1—8ポイント、噛まれると2—8ポイントのダメージとなります。ドローに飼い慣らされていない野生のままのユロピガスは、食糧を探して、容赦なく広範囲を動き回るハンターで、領域を持たず敵に対しても不注意です。自分達よりも大きな敵や獲物と対峙するときは、集団になります。

◆バービーグジャイアント



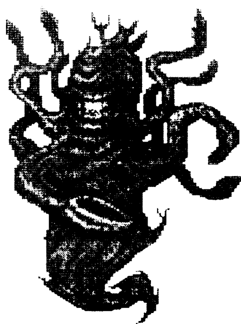
“ヒューマン・ビヒモス（グロテスクな人間）”とも呼ばれるこの巨人は、身長8.5から10フィート、体重は300から400ポンドあります。かに足などちょっとした奇形のある者もいますが、その他は人間と同じです。手に入れられるだけの防護服やアーマーを着ていますが、たいしたことはありません。通常は、毛皮や要所に金属が縫いつけられた獣の皮を着ています。典型的な武器は棍棒です。ほとんどなんでも食べますが、特に肉を好みます。典型的な攻撃でのダメージは1－6ポイント、ジャイアントの強さによっては＋3のストレングスボーナスがつきます。

◆バイオレット・ファンガス（紫の茸）



アンダーダークに生息する茸の一種です。暗くじめじめした環境で育ち、細くふわふわした単繊維でできています。シュリーカーに似ており、同じ地域に生息してます。しかし、動きは遅く、1－4本の枝のようなものを攻撃範囲に入ってきた動物に振り回します。その枝からの排出物は、1ラウンドで肉体を腐らすため、毒に対する対抗策かキュアー・ディジーズの魔法を行使する必要があります。腐った動物の肉を好み、臆することなく堂々と食べます。

◆ヨクロル



“ロルスの侍女”であるヨクロルは、底なしの淵に住んでいます。ほとんどすべてのヨクロルは、スパイダークイーンに仕えており、彼女に対する信仰の儀式で呼び出されたとき、彼女の命令によってのみ、プライム・マテリアル・プレーンに現れます。エールビールのような茶色、暗い赤、もしくは、紫のガスのようなぼんやりとした火の柱のような姿をしています。獲物に近づくため仮足を延ばしたり、形を変えたりすることができます。ものを持ったり物理的な攻撃をするためには肉体化されなければなりませんが、ヨクロルは８本の仮足をふりまわす一つ目のローパーか、美しい女性もしくはエルフに変身します。ぼんやりとした火柱として攻撃する場合、仮足の一撃につき1－7ポイントのダメージとなります。弱い生物を支配下におき、残忍な行動をとることを異常な喜びとしているので、パーティーを危険に引きつけるために変装をすることはありません。

第6章　一覧表

経験値とレベル

◆クレリックの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-8
2	1500	+（1-8）
3	3000	+（1-8）
4	6000	+（1-8）
5	13000	+（1-8）
6	27500	+（1-8）
7	55000	+（1-8）
8	110000	+（1-8）
9	225000	+（1-8）
10	450000	+2
11	675000	+2
12	900000	+2
13	1125000	+2
14	1350000	+2
15	1575000	+2
16	1800000	+2
17	2025000	+2
18	2250000	+2
19	2475000	+2
20	2700000	+2

◆クレリックの呪文の数とレベル

クレリックのレベル	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

◆クレリックのウィズダムと呪文のボーナス

ウィズダムの値	呪文のレベル						
	1	2	3	4	5	6	7
13	1	-	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-	-
16	2	2	-	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-	-
19	3	2	1	2	-	-	-

＊呪文のボーナスは、クレリックが普通にそのレベルの呪文を唱えられるようになったときにつく

◆パラディンの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-10
2	2250	+（1-10）
3	4500	+（1-10）
4	9000	+（1-10）
5	18000	+（1-10）
6	36000	+（1-10）
7	75000	+（1-10）
8	150000	+（1-10）
9	300000	+（1-10）
10	600000	+3
11	900000	+3
12	1200000	+3
13	1500000	+3
14	1800000	+3
15	2100000	+3
16	2400000	+3
17	2700000	+3
18	3000000	+3
19	3300000	+3
20	3600000	+3

◆パラディンの呪文とレベル

レベル	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	3	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	2	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

◆メイジの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-4
2	2500	+ (1-4)
3	5000	+ (1-4)
4	10000	+ (1-4)
5	20000	+ (1-4)
6	40000	+ (1-4)
7	60000	+ (1-4)
8	90000	+ (1-4)
9	135000	+ (1-4)
10	250000	+ (1-4)
11	375000	+1
12	750000	+1
13	1125000	+1
14	1500000	+1
15	1875000	+1
16	2250000	+1
17	2625000	+1
18	3000000	+1
19	3375000	+1
20	3750000	+1

◆ファイターの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-10
2	2000	+ (1-10)
3	4000	+ (1-10)
4	8000	+ (1-10)
5	16000	+ (1-10)
6	32000	+ (1-10)
7	64000	+ (1-10)
8	125000	+ (1-10)
9	250000	+ (1-10)
10	500000	+3
11	750000	+3
12	1000000	+3
13	1250000	+3
14	1500000	+3
15	1750000	+3
16	2000000	+3
17	2250000	+3
18	2500000	+3
19	2750000	+3
20	3000000	+3

◆メイジの呪文とレベル

メイジのレベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

◆レンジャーの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-10
2	2250	+ (1-10)
3	4500	+ (1-10)
4	9000	+ (1-10)
5	18000	+ (1-10)
6	36000	+ (1-10)
7	75000	+ (1-10)
8	150000	+ (1-10)
9	300000	+ (1-10)
10	600000	+3
11	900000	+3
12	1200000	+3
13	1500000	+3
14	1800000	+3
15	2100000	+3
16	2400000	+3
17	2700000	+3
18	3000000	+3
19	3300000	+3
20	3600000	+3

◆シーフの経験値とレベル

レベル	そのレベルに達する経験値	ヒットポイント
1	0	1-6
2	1250	+（1-6）
3	2500	+（1-6）
4	5000	+（1-6）
5	10000	+（1-6）
6	20000	+（1-6）
7	40000	+（1-6）
8	70000	+（1-6）
9	110000	+（1-6）
10	160000	+（1-6）
11	220000	+2
12	440000	+2
13	660000	+2
14	880000	+2
15	1100000	+2
16	1320000	+2
17	1540000	+2
18	1760000	+2
19	1980000	+2
20	2200000	+2

能力値

ストレングス（STR）

格闘戦における命中率修正・ダメージ修正の一覧表。

能力値	命中率修正	ダメージ修正
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-7	-1	0
8-15	0	0
16	0	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01-50*	+1	+3
18/51-75*	+2	+3
18/76-90*	+2	+4
18/91-99*	+2	+5
18/00*	+3	+6
19#	+3	+7
20#	+3	+8
21#	+4	+9
22#	+4	+10

＊これらのボーナスは、ファイター・パラディン・レンジャーのみ

＃これらの値には、魔法の力によってしかならない。

敏捷性（DEX）

投射武器の命中率修正とアーマークラス修正の一覧表。

能力値	投射武器命中率修正	アーマークラス修正
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

コンスティテューション

レベルが上がるごとの追加ヒットポイントの修正

能力値	ヒットポイント修正
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3)*
18	+2(+4)*
19	+2(+5)*

＊これらのボーナスはファイター・レンジャー・パラディンのみ。その他のクラスは＋２まで。

ウイズダム（WIS）

ウイズダムが高く上がったときの追加ヒットポイントの修正。ボーナスポイントは加算していくことができるので、ウイズダムが１５のクレリックは、二種類のレベル１の呪文と一種類のレベル２の呪文をボーナスとして得ることができる。

能力値	ヒットポイント修正
3-8	-
9-12	0
13	1ﾚﾍﾞﾙ
14	1ﾚﾍﾞﾙ
15	2ﾚﾍﾞﾙ
16	2ﾚﾍﾞﾙ
17	3ﾚﾍﾞﾙ
18	4ﾚﾍﾞﾙ
19	1ﾚﾍﾞﾙ、4ﾚﾍﾞﾙ

武器

武器は3つのタイプに分けられます。すなわち、格闘用武器、投げ用武器、投射武器です。格闘用武器は接近戦でしか使えません。投げ用武器と投射武器は距離をおいて使うことができます。前列にいるキャラクターは格闘用武器と投げ・投射武器を使うことができます。後列のキャラクターは投げ・投射武器しか使うことができません。36ページからの「職業」の章を見ればわかると思いますが、クラスによっては武器の制限があります。敵が小型・中型・大型によって、武器の威力が変わってきます。格闘武器によるダメージは、ストレングスとその武器の魔法のボーナスで修正されます。

◆武器チャート

	小型・中型	大型
格闘武器：		
スタッフ（杖）	1−6	1−6
メイス	2−7	1−6
ショートソード	1−6	1−8
アックス（斧）	1−8	1−8
ロングソード	1−8	1−12
鉾槍*	1−10	2−12
ウォーハンマー	2−5	1−14
両手持ちの剣	1−10	3−18
ブロードソード	2−8	2−7
ダガー	1−4	1−3
投げ武器：		
ロック（岩）	1−2	1−2
投げナイフ	1−4	1−3
投げ槍	1−6	1−8
ウォーハンマー	2−5	1−4
アクス・オブ・ハーリング	4−14	4−10
投射武器：		
＊スリング＆ロック	1−4	1−4
＊弓矢	1−6	1−6
＊クロスボー＆ボルト	1−3	1−2

＊これら両手用武器は利き腕で使われなければならない。

鎧

鎧がアーマークラスの大もととなります。アーマークラスが低ければ低いほど、守りが堅固であることを意味します。アーマークラスは、鎧と敏捷性の修正によって決定されます。魔法のアイテムの中にはアーマークラスに影響するものがあります。36ページから始まる「職業」の章を見ればわかると思いますが、クラスによって身につけれる鎧に制限があります。下のアーマーチャートは鎧の種類とアーマークラスが記されています。

◆アーマーチャート

鎧の種類	A C
ローブ	10
＊シールド（盾）	9
パッディドアーマー	8
レザーアーマー（皮鎧）	8
リング・メイル	7
スケール・メイル	6
チェイン・メイル	5
エルフのチェイン・メイル	5
バンデッド・メイル	4
ブロンズ・プレートメイル	4
ケンタウルスのブレストメイル	4
アダマンタイトのチェーンメイル	4
プレートメイル	4
アダマンタイトのプレートメイル	2
ドローのアダマンタイトアーマー	0−4

＊シールドを使うとアーマークラスを−1することができる。

ブーツ・ヘルメット・ブレスレットはアーマークラスに影響があるように見えますが、実際にはそんなことはありません。しかしながら、魔法のブレスレットはアーマークラスに修正を与えます。

THACO

THAC0は能力値ではありませんが、重要な特性です。THAC0はキャラクターのクラスごとのTHAC0を表記しています。

◆THACOチャート

クラス	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
クレリック	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12
ファイター	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
メイジ	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16
パラディン	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
レンジャー	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
シーフ	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14

エンカンブランス（荷重）

エンカンブランスは、キャラクターが宝や装備を抱えて自分を守ることができるかどうかの指針になります。下の表は、エンカンブランステーブルです。

STR	最高運搬量	修正無し	軽装	中装	重装	超重量
2	6	0-1	2	3	4	5-6
3	10	0-5	6	7	8-9	10
4-5	25	0-10	11-13	14-16	17-19	20-25
6-7	55	0-20	21-29	30-38	39-46	47-55
8-9	90	0-35	36-50	51-65	66-80	81-90
10-11	110	0-40	41-58	69-76	77-96	97-110
12-13	140	0-45	46-69	70-93	94-117	118-140
14-15	170	0-55	56-85	86-115	116-145	146-170
16	195	0-70	71-100	101-130	131-160	161-195
17	220	0-85	86-121	122-157	158-193	194-220
18	255	0-110	111-149	150-188	189-227	228-255
18/01-50	280	0-135	136-174	175-213	214-252	253-280
18/51-75	305	0-160	161-199	200-238	239-277	278-305
18/76-90	330	0-185	186-224	225-263	264-302	303-330
18/91-99	380	0-235	236-274	275-313	314-352	353-380
18/00	480	0-335	336-374	375-413	414-452	453-480

クレジット

ドリームフォージ（TM）インターテイメント,INC

ルールブックライター	
インタラクション&ゲームテキスト	スコット・ノエル
エグゼクティブ・プロデューサー	ジェームズ・ネームストカ
アソシエイト・プロデューサー、	
ボイス・ディレクション	スコット・ノエル
リード・プログラマー	ドン・ウエンシェル
ゲームデザイン	ジョン・”ファジー”マックガーク4世
アードディレクター	ジェーン・イェーガー
リードアーティスト	フランク・シューター
アーティスト	グレッグ・ムリューセク、アーロン・クリーダー、エリック・レイナー・ライス、マイク・ニコルソン
3Dアーティスト	ジェイソン・ジョンソン
3Dサポート	ジェフ・ゼフナー
キャラクター・ジェネレーター	ジェームス・ナメストゥカ
音楽・音響効果	ジェームズ・C・マクメナミー
ボイス・プロダクション	アンソニー・モリック

ストラテジック・シュミレーション

エグゼクティブ・プロデューサー	ブレット・ベリー
プロデューサー	スコット・カスバートソン
アソシエイト・プロデューサー	デビッド・A・ルカ、ジェフ・ショットウェル
マネージング・ドック・エディター	エイリーン・マツミ
ルールブック・エディター	ジョナサン・クロムリー、マーク・ウィスラー
製品テスト・スーパーバイーザー	グレン・キュアトン
リード製品テスター	フランク・シューター
テスター	ケリー・キャラブロ、ベン・クーリー ブランドン・ハリス
テスト・サポート	アネット・グローブ、ローズ・ラモス
コンパチビリティ・テスティング	トップスター・コンピューティング・サービス、Inc
スペシャル・サンクス・トゥー	ジェームス・M・ワード
グラフィック・デザイン・DTP	ルイス・サエコウ・デザイン：デビッド・ボードロー、リーダラ・ゾラ
ルールブック・プリンティング	コンソリデーティド・プリンターズ

■ お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　　年　　月　　日 ご 購 入 店 名：
(ふりがな) ご　氏　名： ご　住　所： お電話番号：　　(　　　)
◇使 用 機 種 名 パソコン本体　機種名： ディスプレイ　機種名：
◇ハードディスクの有無　　□無　　□有 メーカー機種名：
MS－DOS　　バージョン（　　　）：(NEC・EPSON）製
◇その他増設されているハード ハード名： メーカー： 機 種 名：
◇症状(できるだけ詳しくお書き下さい)

※コピーしてお使い下さい。



発売：㈱ケイエスエス
ユーザーサポート係　TEL.03-5702-5815
販売：㈱日本ソフトシステム　〒142 東京都品川区戸越1-6-7 TEL.03-5702-5411